

# DUODECIM SCRIPTA

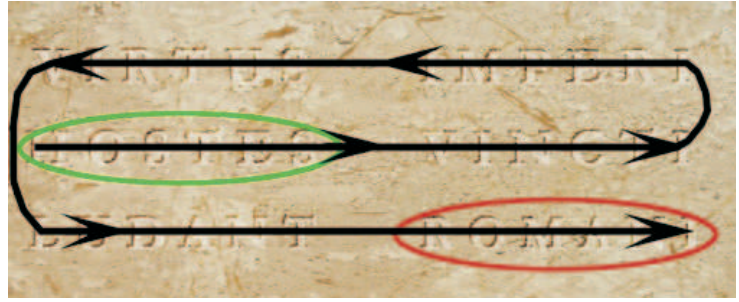
## Matériel

Un plateau de jeu avec 36 marques sur 3 rangées de 12 colonnes.  
30 pions (15 blancs et 15 noirs)  
3 dés à six faces standard (numéroté de 1 à 6)

## Règles

Aucun texte grec ou latin ne nous est parvenu, néanmoins voici une version probable des règles.

Le parcours est commun aux deux joueurs. Ils doivent parcourir la ligne centrale de gauche à droite, puis la ligne supérieure de droite à gauche, puis la ligne inférieure de gauche à droite. 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. Voir schéma ci-contre.



Le jeu se déroule en trois temps. D'abord, il faut faire rentrer tous ses jetons sur la table d'entrée, ensuite il faut tous les amener sur la table de sortie, enfin, il faut tous les sortir du tablier. Le premier joueur à y parvenir est le vainqueur.

Trois dés commandent le mouvement des jetons. Les chiffres obtenus doivent être joués séparément. Si un jeton reçoit les points de deux ou trois dés, chacun doit correspondre à un coup légal.

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.

Un jeton peut s'arrêter sur une case occupée par un jeton adverse esseulé, qui est alors « frappé » et doit être rentré à nouveau. 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.

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.

On ne peut commencer à sortir ses jetons qu'une fois qu'ils sont tous réunis dans la table de sortie. Un jeton pourra être sorti par un dé lui permettant de parvenir au-delà de la dernière case. Si un jeton est frappé pendant le processus de sortie et 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.

## Historique.

A partir de l'ère chrétienne, les plateaux retrouvés se multiplient, témoignant de la diffusion du jeu dans l'Empire. Par exemple, celui exhumé à Holt au nord du Pays de Galles, qui devait appartenir à un soldat de la XXe légion, comporte trois lignes de douze motifs géométriques. À l'autre extrémité de l'Imperium, nous voici de retour en Egypte. Lors des fouilles de Qustul qui précédèrent la construction du barrage d'Assouan et l'engloutissement d'immenses terres chargées d'histoire, les archéologues mirent à jour un plateau de bois, quasiment identique, 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 ap. J.-C.), certains virent dans ces objets les derniers feux de l'antique culture née trente-cinq siècles plus tôt dans la vallée du Nil. Ce jeu, pourtant, est déjà plus proche des jeux de parcours romains que du vénérable Senet.

De fait, la plupart des Duodecim scripta découverts ne comportent aucune ligne. Peut-être que les cases des plateaux devaient paraître trop compromettantes pour les Romains, notamment dans l'armée où ces jeux de pari devaient être mal considérés et leurs tabliers trop facilement repérés. Ils préférèrent les remplacer par des symboles - cercles, carrés, feuilles, croix -ou, plus souvent, par des lettres formant des mots, voire des phrases aux connotations humoristiques ou malicieuses. La confection des plateaux devenait elle-même un jeu. Un jeu de lettres où l'on cherchait à composer une phrase de six mots ayant chacun six lettres. Ces trente-six lettres au total correspondant, bien sûr, dans leur arrangement, aux 3x12 cases.

On imagine les heures de détente qui meublaient la majeure partie du temps des soldats des puissantes légions romaines, en campagne loin de leurs foyers et attendant le moment de combattre. En effet, on trouve de tels plateaux en Italie, bien sûr, mais plus encore sur les limes reculées aux frontières barbares. Certaines de ces inscriptions nous confirment que ces plateaux servaient bien au jeu. Voici quelques exemples de message venus du début du IIe siècle

LUDITE SECURI  
QUIBUS AESEST  
SEMPER INARCA

« Joue sans souci quand ta bourse est pleine »

INVIDA PUNCTA  
JUBENT FELICE  
AUDERE DOCTUM

« De mauvais points obligent  
le joueur habile à bien jouer ! »

VIRTUS IMPERI  
HOSTES VINCTI  
LUDANT ROMANI

« La puissance de l'empire,  
les ennemis sont vaincus  
les Romains doivent jouer »