

# *Jeux européens*

L'apparition et la disparition des jeux sont liées à l'évolution des sociétés et des civilisations qui les ont créés. Certains jeux pratiqués en Europe remontent à l'Antiquité, d'autres sont inspirés des jeux découverts lors des voyages, des explorations, des conquêtes et autres invasions.

# Le jeu de Dames

Ce jeu connu dans tous les pays européens est le descendant de *l'Alquerque* (tablier de quatre carrés dont les intersections sont reliées par des diagonales) qui est apparu dans l'Antiquité au Moyen-Orient. Il pénètre en Europe lors de l'invasion de la péninsule ibérique par les Arabes (XIII<sup>e</sup> siècle). Les avis des historiens divergent sur les dates et les lieux de transformations du jeu *d'Alquerque* en *jeu de Dames*, mais on peut estimer que ce sont les espagnols qui sont à l'origine la plus significative : la promotion du pion en dame lorsqu'il atteint la dernière ligne.

Aujourd'hui, on joue aux *Dames* dans tout le monde occidental, en Afrique et en Amérique.

La règle jouée en France est assez répandue dans le monde mais en Angleterre et dans d'autres pays européens, on continue à jouer aux *Dames* sur des plateaux *d'Échecs* (8x8 cases). Il existe de nombreuses variantes notamment en Turquie, en Russie ou bien en Scandinavie.

# Le jeu du Moulin

Tout comme le *jeu de Dames*, le *jeu du Moulin* est issu de l'Antiquité. On a retrouvé des plateaux de jeux d'alignements comme le *Moulin*, en Egypte, en Grèce mais également en Asie.

Il existe deux familles de jeux d'alignements, celle des *Morpions* et des *Tic-Tac-Toe* dont la version moderne est celle du *Puissance 4*, et la famille des *Marelles* et des *Moulins*. Cette dernière réunit les jeux où il faut réaliser des alignements de pions pour prendre les pions adverses.

Nous ne savons pas quelles règles étaient d'usage sur les plateaux retrouvés dans l'Antiquité. Au XIII<sup>e</sup> siècle, on pratiquait en France et dans d'autres pays d'Europe le jeu de *Mérelles* (qui deviendra *Marelle*). En Allemagne, on le nomme *Muhle* c'est-à-dire *Moulin*, nom communément employé aujourd'hui. Le plateau de jeu évolue à cette époque de la même façon que les *Dames* (augmentation du nombre de cases et de pions). On joue aujourd'hui aux 4 coins du monde à ce type de jeu.

# Tablut

Voici un jeu de plateau du groupe des jeux de *Tafl* (« table » en vieux norvégien), originaire du nord de l'Europe. Le jeu de *Tablut*, concrètement, est originaire de la Laponie et fut décrit par le botaniste suédois Lineo au XVIII<sup>e</sup> siècle. Le *Tablut* fait partie de la famille des jeux asymétriques, c'est à dire des jeux qui représentent le plus souvent des batailles entre deux forces inégales. Ce type de jeux est également nommé jeu de « guerre » ou jeu de « chasse ».

Le *Tablut* évoque les guerres du XVII<sup>e</sup> siècle qui opposèrent russes et suédois pour la conquête de la mer Baltique. Il est encore pratiqué en Laponie. Il est une évolution d'un jeu viking le *Hnefatafl* datant du V<sup>e</sup> siècle.

Parmi les jeux de la famille des jeux de « chasse », on trouve également le jeu *Le Renard et les poules* (ou les oies) et le jeu « *Cercar la liébre* ». Ce jeu est le plus connu des jeux de chasse où les joueurs disposent de pièces en nombre

inégal. Dans un manuscrit de 1283, Alphonse X le sage décrit le jeu « cercar la lièbre », qui oppose un lièvre à 12 chasseurs sur un diagramme à 25 points. Dès le XV<sup>e</sup> siècle, apparaît le jeu sur un diagramme en croix, en Angleterre. Au XVI<sup>e</sup> siècle, Rabelais introduit le mot « Renard » et le jeu devient progressivement à la mode.

Le jeu « *cercar la lièbre* » apparaît en Espagne en 1283, il se joue sur un plateau d'*Alquerque* et oppose un pion lièvre à 12 pions chasseurs.

# Backgammon

Ce jeu trouve son origine dans le « jeu des douze lignes », pratiqué à l'époque romaine. Le nom anglais apparaît au XVIII<sup>e</sup> siècle. C'est un jeu pratiqué dans toute l'Europe et la partie orientale de la méditerranée. Il existe de nombreuses variantes nationales : *Tavli* et *Plakato* en Grèce, *Tavla* en Turquie, *Shesh-Besh* en Palestine et *Jacquet* en France.

Aboutissement d'une longue transformation de jeux, le *backgammon* nous donne l'occasion de faire un magnifique saut dans l'histoire des civilisations.

Il y a plusieurs millénaires, si les égyptiens et les mésopotamiens ont été les précurseurs des jeux de parcours (avec le *Senet*, le *jeu royal d'Ur*, le *20 cases...*), c'est en Méditerranée lors de la domination romaine que ces jeux se transformèrent pour prendre peu à peu leur forme actuelle, à savoir un parcours de 24 stations, représentées par des flèches.

Au moyen âge, ces jeux de table prirent un essor important en Europe, avec l'apparition de multiples variantes. L'Eglise tenta à plusieurs reprises de faire interdire ces jeux de tables (au même titre d'ailleurs que d'autres jeux de dés ou d'adresse comme les jeux de lanciers, de quilles...), considérés comme des jeux de hasard, de paris et donc d'argent.

En France, c'est au XVI<sup>e</sup> siècle, sous le nom de *Tric-Trac*, puis de *Jacquet* au XIX<sup>e</sup> siècle, que ce jeu fut beaucoup pratiqué. Peu à peu tombé en désuétude, il faut attendre l'invention d'un accessoire supplémentaire (le videau, dé spécial permettant de multiplier les gains) pour redonner une nouvelle vie au *backgammon*.

# *Les chats de Kilkenny*

Ce jeu illustre la guerre anglo-irlandaise (Angleterre XIXe siècle), il tire son nom du Comté de Kilkenny. Ses chats se seraient battus avec tant de hargne que seuls leurs griffes et leurs queues (tails and nails) seraient restées à la fin du combat.

# Daldøsa

Le *Daldøsa* (prononcer « Daldessa ») est un jeu traditionnel norvégien, on en trouve des traces dans les fermes côtières de la mer du Nord, dans le comté de Rogaland.

Son plateau a traditionnellement la forme d'un bateau percé de 37 trous permettant de recevoir les pions en forme de fiches, cela avait comme avantage de pouvoir jouer en mer, même par forte houle.

Bien que les origines de ce jeu soient mal connues, les quelques ressemblances avec le « *Sahkku* » (autre jeu scandinave), qui pourrait lui-même être issu de jeu de *Tab* d'origine arabe rapporté par les varègues, peuvent être envisageables.

Le *Daldøsa* était encore populaire lors de la 2ème guerre mondiale.

# Jeux inuits

## Jeux d'os

Sorte de puzzle ou casse-tête, l'*Inukat* consiste à « pêcher », en un premier temps, les os dans un sac ou une moufle à l'aide d'un tendon muni d'un nœud coulant servant de ficelle. Il s'agit ensuite d'identifier chacun des os et de reconstituer la ou les nageoires pour chaque joueur.

Découvert par Paul-Emile Victor lors d'une expédition en 1935, le jeu d'osselets *Magitärneq* est très répandu. Il s'agit de reproduire en miniatures un igloo abritant toute une famille, voire tout un village.

## Aksalak

Dans ce jeu de traction, les deux joueurs se font face, assis par terre, pieds contre pieds et les jambes droites. Le but est de faire bouger son adversaire et de le faire lever.

Les joueurs tiennent chacun un morceau d'os sculptés, fait en bois d'animaux ou de dents de morse, relié par une lanière de cuir.

# Mölkky

Ce jeu de quilles contemporain, apparenté au *Kyykä*, nous vient de Finlande. Mais contrairement à son parent supposé, il ne requiert pas une condition physique particulière. Fabriqué à partir de restes de bois, il est le compagnon idéal des vacances d'été en bord de lac.

Le but du jeu pour chaque équipe est d'atteindre 50 points. Pour cela, chaque joueur lance un cylindre de bois, le *mölkky*, et compte les points comme suit : le nombre de quilles renversées ou le chiffre inscrit dessus, dans le cas où une seule quille tombe.