




## Ludus XII scriptorum – le jeu des 12 points

Un jeu pour deux joueurs

**Matériel de jeu :** 15 pions par joueur (noirs ou blancs), 2 dés, un plateau de jeu.

Le plateau de jeu se compose de trois rangées parallèles de 12 cases. Des symboles de séparation divisent les rangées en six « tables » de six cases chacune.

2 <sup>e</sup> table							1 <sup>ère</sup> table					
C	C	C	C	C	C		B	B	B	B	B	B
O	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
A1	A2	A3	A4	A5	A6		A7	A8	A9	A10	A11	A12
O	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
D	D	D	D	D	D		E6	E5	E4	E3	E2	E1
3 <sup>e</sup> table							4 <sup>e</sup> table					

### Mise en place

L'écran montre le dessus du plateau de jeu. A droite, vos 15 pions blancs et les 15 pions noirs de l'adversaire ou de l'ordinateur. Pour sélectionner un pion, cliquez dessus avec le pointeur de la souris et glissez-le sur le plateau de jeu (*drag & drop*). Pour lancer les deux dés il faut aussi cliquer avec le pointeur de la souris. L'écran affiche à la fois les cases accessibles et les dés qui peuvent être joués.

### But du jeu

Déplacer les quinze pions le long du parcours, et les rassembler sur les six dernières cases (E6 à E1), pour pouvoir les faire sortir du plateau. Le joueur qui arrive en premier à sortir tous ses pions du plateau, gagne la partie.

### Déroulement du jeu

En début de partie, toutes les pièces sont placées hors du plateau. Le joueur aux pions blancs, c'est-à-dire vous !, débute la partie, puis chaque joueur joue à son tour.

Pour commencer, les deux joueurs introduisent leurs 15 pions dans la rangée du milieu (cases A1 à A12), puis les pions se déplaceront dans la table B, puis C et D et finalement devront atteindre la table E. Leur déplacement se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Tant qu'il reste des pions hors du plateau, il faut introduire au moins un pion par coup. Si le joueur le souhaite, il peut introduire un seul pion en utilisant tous les points du jet des dés. Si toutes les cases correspondant aux points des dés sont occupées par des pions adverses, le joueur perd son tour.

Pour lancer les dés, cliquez dessus avec le pointeur de la souris. Un ou deux pions se déplacent selon le résultat obtenu. Pour sélectionner et déplacer un pion, cliquez sur un pion et déplacez-le dans la case correspondante. Ensuite, vient le tour de votre adversaire.

Les règles suivantes s'appliquent pour le déplacement des pièces :

1. Le résultat du jet des dés peut servir à déplacer un ou plusieurs pions.  
Exemple : points obtenus suite au jet de dés 2 et 5 : un seul pion avance de 7 cases ou un pion de 2 cases et le second de 5 cases et inversement.
2. Le résultat des dés ne peut pas être additionnés, mais donne lieu à deux déplacements indépendants. En suivant l'exemple 2+5, le pion se déplace d'abord de 2, ensuite de 5 cases ou vice versa. Quand les points obtenus par un dé ne peuvent pas être joués, ils sont perdus.
3. Doubles : lorsqu'on obtient deux chiffres identiques (double), les points sont doublés. Exemple : deux jets de quatre (4+4) équivalent à 4+4+4+4.
4. Il n'y a pas de limitation du nombre de pions de même couleur par case.
5. Un pion peut être déposé sur une case vide, sur une case occupée par des pions de même couleur ou sur une case occupée par un seul pion adverse (« blot »). Dans ce cas, le pion de l'adversaire est frappé. Les pions sont protégés de la frappe, dès que deux pions de même couleur sont sur la même case, qui n'est ainsi plus disponible pour les pions adverses.
6. Remise en jeu d'un pion frappé : un pion frappé est placé dans le cercle au milieu du plateau. Avant de pouvoir déplacer d'autres pions, il doit être remis en jeu depuis la case A1. Le joueur doit passer son tour s'il ne peut pas remettre le pion frappé en jeu, par exemple, quand les cases correspondant au jet des dés sont toutes occupées par plusieurs pions adverses.

Les règles suivantes s'appliquent pour la sortie des pions :

Dès qu'un joueur a rassemblés tous ses pions dans la dernière table (cases E6 à E1, en bas à droite de l'écran), il peut commencer à les sortir du plateau. Les pions peuvent être sortis du plateau selon la valeur des dés obtenue.

Exemple : si la valeur du jet des dés est de 4+2, un pion de la case E4 (quatrième dernière case ou quatrième case comptée à partir du bord du plateau) et un de la case E2 (avant-dernière case ou deuxième case comptée à partir du bord du plateau) peuvent être enlevés du plateau. Les pions sortis du jeu apparaissent en bas à droite du plateau. On peut aussi choisir de déplacer un pion au lieu d'en sortir un.

Si un joueur obtient un résultat correspondant à une case sur laquelle il n'y a pas de pion, et qu'il n'y a pas non plus de pions sur les cases supérieures, il peut sortir un pion de la case inférieure la plus proche.

Exemple : le joueur obtient un 4, mais il n'a pas de pion sur la case correspondante (case E4). S'il a encore des pions sur les cases E5 ou E6, il peut en avancer un de quatre cases. S'il n'a pas de pions sur E5 et E6, mais sur la case E3 (troisième avant-dernière case), ce dernier peut être sorti du plateau. Et ainsi de suite.

Quand un de ses pions est frappé en phase de sortie, le joueur ne peut pas continuer à sortir ses pièces. Il doit remettre le pion capturé en jeu et le faire atteindre la dernière table.

## **Fin de la partie**

Le premier joueur qui sort ses quinze pions gagne la partie.

## **Au sujet de notre reconstitution des règles du jeu**

Nos règles sont basées sur un plateau de jeu trouvé dans la ville portuaire romaine d'Ostie (CIL XIV 5317). Les cases sont marquées avec des lettres de l'alphabet pour indiquer la direction du jeu. Les 12 cases de la rangée du milieu, marquées A, semblent avoir une fonction légèrement différente de celle des 6 cases des tables extérieurs B, C, D et E. D'autres sources indiquent clairement que ces types de plateaux ont été utilisés pour un jeu de la famille du backgammon. Le nom du jeu dans les sources romaines est *Duodecim scripta* ou *Ludus duodecim scriptorum* qui signifie « jeu des 12 points » car *scripta* signifie les points sur les dés. On peut en déduire que le jeu a été joué avec deux dés à six faces, 12 étant la valeur maximum obtenue avec deux dés.

Plus tard, le jeu a été manifestement accéléré d'abord en jouant avec trois dés, puis en abandonnant la troisième rangée de cases (voir « Le Tavli de Zénon »).

## **Pour en savoir plus**

- Ulrich Schädler, XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of "Backgammon", in: Alexander J. de Voogt (Hrsg.), *New Approaches to Board Games Research*, Leiden 1995, p. 73-98.
- Ulrich Schädler, Du 36 cases au backgammon, in: Isabelle Bardiès-Fronty, Anne-Elisabeth Dunn-Vaturi (Hrsg.), *Art du jeu, jeu dans l'art*, Paris 2012, p. 146-149.
- Ulrich Schädler, Zwischen perfekter Balance und Hochspannung – die Geschichte des Backgammon im Überblick, in: U. Schädler (Hrsg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt 2007, p. 31-41.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.