

LE TABLUT DE LINNAEUS / Nicolas Cartier

En l'an 1732, le jeune naturaliste suédois, Carolus Linnaeus, plus tard connue sous le nom de Carl von Linné, le fondateur de la nomenclature binominale et de la taxonomie moderne, a séjourné en Laponie dans le nord de la Suède lors d'une expédition botanique. C'est là qu'il enregistre dans son journal, non seulement les plantes et la vie des animaux de cette partie inexplorée de l'Europe, mais raconte aussi la vie quotidienne des autochtones lapons, ainsi que les habitudes et les coutumes qu'il a observées. Ce journal de son voyage a été publié sous le titre *Iter lapponicum* en 1732, contenant les inscriptions en suédois entrecoupées de sections en latin. Le livre a été traduit en anglais en 1811, sous le nom de *Lachesis Lapponica* (Smith 1811 : 55-58).

Dans l'entrée du 20 juillet 1732, Linnaeus présente un jeu appelé *tablut* par les lapons à Kvikkjokk en Laponie suédoise. Ce jeu est un jeu asymétrique qui oppose le roi suédois et ses huit hommes à seize moscovites. Il fait partie d'une famille de jeu appelée *tafl games* par Murray et a donc des liens avec le *hnefatafl* viking.

On pense généralement que le journal de Linné est la dernière observation d'une variante du *hnefatafl*. Mais, en 1884, plus de 150 ans après le voyage de Linné en Laponie, un livre a été publié à Stockholm sur les légendes, le folklore et les traditions lapones. Dans un chapitre intitulé Mardi Gras, nous trouvons la description suivante de ce qui arrive lorsque les hommes reviennent du ski : « Maintenant un vieux jeu de cartes sale est sorti, et les hommes sont assis autour de la table à jouer *svälta räv, hund och kola*, ou à quelque autre jeu pour leurs loisirs, ils jouent rarement de l'argent, tout au plus quelques tasses de café ou des boissons. S'il n'y a pas assez de cartes pour tout le monde, il peut arriver que quelques hommes s'assoient et jouent une sorte d'échecs, où les pièces sont appelés Russes et Suédois, et essayent de vaincre l'autre. Ils se livrent d'intenses batailles qui peuvent être facilement observées sur les joueurs, qui parfois sont tellement absorbés qu'ils ne peuvent pas voir ou d'entendre quoi que ce soit d'autre. » (Lindholm 1884 : 82) Ce témoignage laisse entendre que le *tablut* était encore joué à la fin du XIX^e siècle mais on peut aussi penser que l'auteur s'est inspiré des écrits de Linnaeus.

Pour éclairer le lecteur sur ce jeu, il convient d'abord de replacer ce jeu dans le contexte de cette étude puis de tenter de reconstituer ses règles pour enfin tenter d'établir un lien avec le jeu du *hnefatafl* viking.

Etymologies

Le mot *tablut* s'écrit parfois *dablot*, verbe qui signifie chez les Lapons « jouer au *dablo* ». Le mot *dablo* est utilisé à la fois pour désigner un jeu ou des pièces de jeu. Le nom *tablut* ne désigne pas une variante de jeu du *hnefatafl* mais un jeu de plateau. Par exemple, un autre jeu joué par les lapons se nomme *dablot prejjene*. Il est possible que le mot *tablut* a été emprunté à la forme plurielle du mot *tafl* en vieux norrois, *tablo* (Helmfrid 2005 : 2).

Tafl et *tablut* peuvent donc avoir la même origine, le mot latin *tabula* qui désigne une table de jeu en bois à l'époque des Romains. Ce mot donnera ensuite le mot *tables* qui désigne un jeu ancêtre du backgammon actuel. Il n'est donc pas étonnant que l'on ait trouvé dans des fouilles archéologiques des plateaux de *tafl* sur un côté et de jeu des tables ou *kvatrutafl* de l'autre.

Comme nous l'avons vu le mot *tablut* désigne à la fois le plateau de jeu et le jeu qui y est joué. Il est intéressant de constater le même phénomène pour le mot *tafl* ainsi que pour une variante galloise appelée *tawlbwrdd*. Ces termes créent une certaine ambiguïté car on ne sait pas si on parle du jeu, du plateau de jeu, des pièces de jeu ou bien d'un dé.

Un second terme lapon retrouvé dans le texte de Linnaeus est le mot *konokis*. Le savant suédois le traduit en latin par *arx regia*, la citadelle royale. Or ce mot vient du vieux norrois *konungr* qui désigne un roi. Ce terme est utilisé dans la *Rigsthula* sous la forme d'un jeu de mot *konr ungr* pour désigner le fils de Jarl, fils de Rigr / Heimdallr (Boyer 1992 : 152-153). Linnaeus ne semble pas bien maîtriser la langue lapone, ce qui va apporter quelques ambiguïtés à son récit.

Enfin, le naturaliste a nommé les deux camps *svecus* (suédois) et *muscovite* (moscovite). Le nom *Moscou* est apparu en 1147, et la ville est devenue un centre important du pouvoir au début du XIV^e siècle. L'ère des Vikings en Suède a pris fin vers 1060, avec la mort du roi Emund, le dernier membre de l'ancienne famille d'Uppsala sur le trône. À cette époque, les raids vikings profondément en Russie ont été remplacés progressivement par des tentatives de contrôler les embouchures de rivières le long de la côte de la Baltique en construisant des châteaux fortifiés. Souvent, ces châteaux ont été assiégés par les troupes des principautés russes. Par conséquent, le *tablut* peut très bien être une variante médiévale suédoise du *hnefatafl*, inspirée par la nouvelle situation stratégique pour les Suédois sur la côte baltique. Le fait que les Sames ont conservé les noms originaux des pièces de jeu donne à penser qu'ils ont fait peu ou pas de changements pour le jeu depuis qu'ils l'ont appris des Suédois. (Helmfrid 2005 : 5) Une deuxième hypothèse est que ces noms ont été donnés par Linnaeus arbitrairement pour désigner les deux camps. En effet, en 1732, la Suède et la Russie s'affrontent pour le contrôle de la Baltique. Linnaeus a pu vouloir reproduire cet affrontement sur ce jeu de plateau.

Historique de la recherche

Une partie du journal de Linnaeus d'une importance considérable aux niveaux culturels, historiques et archéologiques, traduite par J.E. Smith, a été largement négligée jusqu'au XX^e siècle. H.J.R. Murray, historien du jeu britannique a été le premier à identifier l'importance de la description de Linné des règles d'un jeu appelé *tablut* par les Lapons. Ce jeu, selon lui, était lié à, et peut-être même identique avec un jeu ancien, appelé *hnefatafl* par les vikings, dont les sagas islandaises font souvent référence. Le jeu consiste à défendre une force composée d'un roi et ses guerriers, situé au centre du plateau de jeu, assiégé par une force d'attaque beaucoup plus grande, placée à la périphérie du plateau. La famille de jeux dont le *hnefatafl* était très populaire dans le nord de l'Europe jusqu'à l'introduction du jeu d'échecs. Le *hnefatafl* a finalement disparu sauf dans les régions reculées comme la Laponie (Murray 1951 : 56-57).

Malheureusement, la traduction originale en anglais du journal de Linné omet 2 des 14 entrées du *tablut*, et les autres règles qui ont été traduites approximativement dans quelques cas. Murray a fondé sa reconstruction des règles sur cette mauvaise traduction en anglais; en outre, les règles qu'il a proposées négligent certaines des nuances suggérées par les observations de Linné. Une partie du problème était que Linné ne parlait pas la langue lapone, et a donc été conduit à induire certaines règles en présentant des exemples de mouvements autorisés pour les pions. Une autre partie du problème est que le texte en latin de Linné contient des abréviations et diverses erreurs de syntaxe rendant la traduction difficile. La dernière partie du problème est que ces erreurs ont été faites par Murray en utilisant la traduction de Smith et que les historiens ultérieurs du jeu ont utilisé Murray. Ce n'est qu'en 2007 que J.C. Ashton propose une relecture des règles et une nouvelle traduction du texte original de Linné (Ashton 2007). Son analyse est pertinente mais deux points restent litigieux : les espaces de sortie du roi et le fait que les positions des Moscovites soient des citadelles.

Les tentatives de reconstituer le *tablut* ou d'autres jeux avec des règles du *hnefatafl* de Murray aboutissent à un jeu extrêmement déséquilibré, le camp des défenseurs est nettement avantagé et l'emporte presque toujours. C'est principalement en raison de l'hypothèse erronée selon laquelle le roi doit être capturé par l'encercllement de 4 adversaires. Les tentatives visant à affaiblir le roi pour aider à équilibrer le jeu, proposées par d'autres historiens de jeu, ont inclus un roi désarmé, qui ne peut pas aider ses hommes dans la capture de pions adverses. En fait, ceci est issu de la tentative de localiser des preuves d'une telle règle d'un roi sans armes dans des textes littéraires (par exemple, un passage litigieux de la *Hervarar saga og Heiðreks*).

Toutefois, une nouvelle traduction du texte latin de Linné a résolu le mystère. Essentiellement, la solution réside dans une capture du roi par 2 pions plutôt qu'une capture par 4 pions (avec certaines exceptions). Le magazine archéologique danois *Skalk* semble être arrivé à une conclusion similaire, à en juger leurs règles du *hnefatafl*. (Ashton 2007 : 1) Cependant, c'est la première fois qu'un ensemble

précis de règles pour le *tablut*, et par extension pour le *hnefatafl* (en supposant ils étaient presque identiques comme les découvertes archéologiques le suggèrent), est offert aux lecteurs.

Présentation du jeu et traduction

Voici les règles observées par Linnaeus en Laponie, enregistrées en Latin et en Suédois dans son journal. (Linnaeus 1732 : 147-148)

Tablut.

o	n	m				M	N	O	
l	k	i	h			H	I	K	L
g	f	e	d			D	E	F	G
	c	b	a			A	B	C	
									
	c	b	a			A	B	C	
g	f	e	d			D	E	F	G
l	k	i	h			H	I	K	L
o	n	m				M	N	O	

1. Arx regia. Konokis Lappon., cui nullus succedere potest.

1. Citadelle royale. Konokis en lapon où nul ne peut pénétrer.

2 et 3. Sveci N:r 9 cum rege et eorum loca s. stationes.

2 et 3. Les suédois au nombre de 9 avec le roi et leurs positions.

4. Muscovitarum stationes omnes in prima aggressione depictae¹.

4. Toutes les positions des Moscovites dessinées au premier assaut.



O. Vacua loca occupare cuique licitum, item Regi, idem valet de locis characterisatis praeter arcem.

O. Les espaces vacants occupés licitement, de même pour le roi, étant de même pour les espaces caractéristiques excepté la citadelle.²

¹ Cela suggère que le plateau a été fait en peaux de rennes ornés de broderies car les lapons n'avaient pas de tissu. (Bell 1979 : 78.)

² Les espaces caractéristiques sont les espaces marqués 2, 3 et 4. Les positions de départ des moscovites ne sont pas des citadelles et ont les mêmes caractéristiques que les espaces vacants et seul le trône royal est une case aux propriétés spéciales (cf. règle 14).

Leges.
Lois

1. *Alla få occupera och mutare loca per lineam rectam, non vero transversam, ut a ad c non vero a ad e.*³

1. Toutes les pièces occupent et se déplacent en ligne droite, non obliquement, de *a* vers *c* et non de *a* vers *e*.

2. *Nulli licitum sit locum per lineam rectam alium supersalire, occupare, ut a b ad m, alio aliquo in i constituto.*

2. Il n'est pas légal de se déplacer en ligne droite en sautant un autre espace occupé, de *b* vers *m*, si dans la procédure *i* est occupé.

3. *Si Rex occuparet locum b et nullus in e, i et m positus esset, posit exire, nisi mox muscovite aliquod ex locis nominates occupat, et Regi exitum praecludit.*

3. Si le roi occupe *b* et personne n'est positionné en *e*, *i* et *m*, il peut partir, sauf si un Moscovite occupe un des espaces nommés et barre la sortie du Roi.

4. *Si Rex tali modo exit, est praelium fuitum.*

4. Si le Roi sort de la façon suivante⁴, la bataille est terminée.

5. *Si Rex in e collocaretur, nec ullus s. ejus s. hostis miles esset in f g sive i m, tum aditus non potest claudi.*

5. Si le Roi est positionné en *e*, et aucun de ces soldats et des soldats ennemis ne sont en *f* et *g* ou *i* et *m*, son accès ne peut être bloqué.

6. *Ut Rex aditum apertum vidit, clamet Raichi, si duae viae apertae sunt tuicha.*

6. Si le Roi voit un accès libre, il dit *Raichi*; si deux routes sont libres, il dit *Tuicha*.

7. *Licitum est loca dissita occupare per lineam rectam, ut a c ad n, nullo intercludente.*

7. Il est licite d'occuper des espaces éloignés le long d'une ligne droite, comme de *c* vers *n*, si rien ne bloque.

8. *Svecus et muscovite in gressibus alternant.*

8. Suédois et Moscovites se déplacent alternativement⁵.

9. *Si quis hostem 1 inter 2 sibi hostes collocare posit, est occisus et ejici debet, item Rex.*

9. Si une pièce se trouve entre deux ennemis, elle est capturée et doit être écartée, pareillement pour le roi⁶.

³ La première partie de la phrase est en Suédois

⁴ C'est une lacune du texte qui ne donne pas les clairement les cases de sorties pour le roi. Si on se base sur les règles 3 et 5, les cases *g*, *l*, *m* et *n* sont les espaces de fuite du roi. Mais comme les cases 4 ont les mêmes caractéristiques que ces cases, on peut penser qu'elles font aussi partie des sorties possibles du roi.

⁵ Dans de nombreuses versions depuis J. E. Smith en 1811, les pièces de couleur claire (les Suédois) sont autorisées arbitrairement à jouer en premier mais Linnaeus ne le spécifie pas. Dans la *Hervarar saga og Heiðreks*, une énigme concernant le *Hnefatafl* semble montrer que ce sont les assaillants qui jouent les premiers.

⁶ Cela est également vrai pour le roi, sauf comme indiqué dans les règles 10 et 11 ci-dessous. Il est permis de se déplacer entre deux pions adverses déjà en place, un soldat est pris que si un mouvement est fait par son ennemi. Les pions adverses doivent être alignés verticalement ou horizontalement avec le soldat qui est capturé, la saisie en diagonale n'est pas autorisée. Une capture multiple de 2 ou même 3 pions adverses est possible avec un seul mouvement (compte tenu de la géométrie favorable).

10. *Si Rex in arce 1 et hostes in 3_{bus} ex N:r 2, tum abire potest per qvartum, et si ejus in 4_{io} locum occupare potest, si ita cinetus et miles in 2 collocatur, est inter regem et militem qvi stat occisus, si qvatuor hostes in 2, tum rex captus est.*

10. Si le roi est dans la citadelle 1 et ses ennemis dans 3 des places numérotées 2, alors il peut s'échapper par le quatrième espace et si un de ses hommes occupe le quatrième espace, si ce soldat positionné en 2 est entre le roi et un soldat ennemi, il est tué. Si quatre ennemis sont en 2, alors le roi est capturé⁷.

11. *Si Rex in 2, tum hostes 3, sc. in a a et 3 erint, si capiatur.*

11. Si le Roi est en 2, et trois ennemis sont en a, A et 3, il est capturé⁸.

12. *Rege capto vel intercluso finitur bellum et victor retinet svecos, devictus muscovitas et ludus incipiatur.*

12. Le roi étant ainsi capturé ou cerné termine la bataille et le vainqueur garde les Suédois, les Moscovites vaincus, et un jeu peut commencer.

13. *Muscovitae sine rege erint, suntque 16 in 4 phalangibus disponendis.*

13. Les Moscovites sont sans roi, sont 16 disposés en 4 phalanges.

14. *Arx potest intercludere, aequae ac trio, ut si miles in 2 et hostis in 3 est, occidat.*

14. Une citadelle peut bloquer, comme une troisième pièce, si bien que si un soldat est en 2 et un ennemi est en 3, il est tué⁹.

Les ambiguïtés des règles de Linnaeus

Toutefois, il y a quelques ambiguïtés aux règles de Linnaeus. Ces ambiguïtés proviennent de la façon dont Linné a nommé les cases du plateau. Si on reconstitue son cheminement. Il a d'abord dessiné le plateau de jeu. Ensuite, il a placé des nombres (1, 2, 3 et 4). On remarque qu'il a oublié certains nombres dans les cases des moscovites à cause des décorations végétales. Enfin, dans les espaces vacants, il a inscrit les lettres (de A jusqu'à O) en script majuscules et minuscules et en cursives majuscules et minuscules. A partir du dessin du plateau, il a énoncé les principes du jeu. Mais à cause de cette agencement, plusieurs questions restent en suspens auxquelles on ne peut que formuler des hypothèses.

1. Le roi peut-il revenir sur la citadelle ou la traverser?

C'est un espace où nul ne peut pénétrer (*cui nullus succedere potest*). La règle 14 ajoute que la citadelle peut bloquer comme n'importe quel pion. Comme on n'a pas le droit de sauter par-dessus un pion (cf. règle 2), on peut donc penser que le roi ne peut pas retourner dans la citadelle 1 une fois qu'il l'a quittée et qu'il n'a pas le droit comme les autres pions de la traverser.

2. Est-ce que la citadelle est toujours hostile ou bien le devient-elle après le départ du roi ?

La citadelle est hostile d'après la règle 14. On remarque dans la règle 10, qu'un suédois en 2 est capturé entre un moscovite sur la case 3 et le roi en Citadelle 1, lui-même entouré par des moscovites dans les 3

⁷ Quatre assaillants sont tenus de prendre le roi, comme décrit ci-dessus, seulement quand il est sur son trône (citadelle 1). Le Suédois dans le carré 2 est capturé, comme décrit ci-dessus, non pas parce qu'il est pris au piège entre le roi et un Moscovite, mais plutôt parce il est coincé entre le trône et un Moscovite (cf. règle 14).

⁸ Ce n'est que lorsque le roi est directement adjacent au trône (en carré 2) que 3 attaquants sont tenus de le prendre. A moins que le roi est sur ou à côté du trône, il doit être capturé comme n'importe quelle autre pièce.

⁹ Ainsi, aucune pièce ne peut pas se déplacer à travers une citadelle (espace 1) et si un pion est à côté d'elle, une capture peut être effectuée avec le mouvement d'un seul adversaire (à l'exception du roi debout à côté du trône).

autres cases marquées 2. La raison de cette clause spéciale est d'éviter l'impasse, avec le roi, presque entouré par les Moscovites, mais avec un suédois en 2 prolongeant le jeu indéfiniment. Il est donc probable que la citadelle devient hostile après le départ du roi. De plus, si Linné a mal interprété ce qu'il a observé et que la citadelle ait été toujours hostile, alors, au début de la partie, les suédois ne peuvent pas jouer un pion (cases 3) sans mettre un pion (cases 2) en danger et inversement. Cela nuit à la jouabilité du jeu.

3. Les positions des moscovites ont-elles des propriétés spéciales ?

Comme les cases 1, 2, 3 et 4 étaient occupées, il s'est servi essentiellement des cases avec des lettres pour sa démonstration. Certains chercheurs, en comparant les règles 3 et 5, ont pensé que les positions des moscovites sont des espaces aux propriétés identiques à la citadelle (Helmfrid 2005 : 3 ; Ashton 2007 : 2). A mon avis, Linné n'a pas parlé dans la règle 3 de la sortie possible (b, c, 4) car les cases 4 sont occupées par les moscovites. De plus, dans la présentation du jeu, il indique que les cases 4 ont les mêmes caractéristiques que les espaces vacants et qu'elles peuvent être occupées par tous les pions et par le roi.

4. Quelles sont les espaces de sortie du roi ?

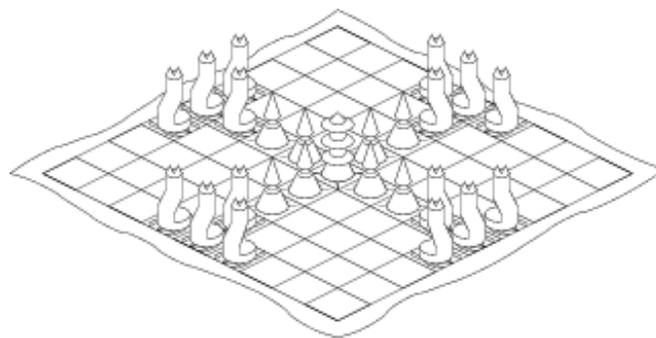
Dans sa description, Linné donne des exemples de sortie pour le roi (les cases g et m voire n) mais pas de règle générale. Les cases citées font partie de la périphérie du plateau de jeu. On est donc fort probable que toutes les cases du bord du plateau sont des espaces de fuite d'autant plus qu'on a montré que les positions des moscovites ont les mêmes propriétés que les espaces vacants.

5. Que faire lorsqu'un coup se répète indéfiniment ?

Un tirage au sort¹⁰ devait avoir lieu si une série de mouvements est répétée 3 fois. Sinon pour éviter un jeu sans fin, il faut ajouter une nouvelle règle : le joueur offensif (dont le prochain mouvement devait entamer la troisième série de coups répétés), doit trouver un mouvement alternatif, soit avec le pion qu'il a utilisé, soit avec un autre pion.

Les règles clarifiées

A partir de ce qui a été dit, voici les règles que je propose pour le *tablut*



1. Sur un plateau de 9×9 cases, deux camps s'affrontent : les 9 suédois noirs (le roi sur la case 1 et les huit suédois sur les cases 2 et 3) contre 16 moscovites blancs¹¹ (cases 4).

¹⁰ Il est possible qu'un dé ait pu être utilisé pour régler ce cas de figure.

¹¹ Linnaeus n'a mentionné aucune couleur particulière pour les pions. Il ne les distingue que par leur forme. Si on tient compte de la *Hervarar saga og Heiðreks* ou des découvertes archéologiques comme la tombe Birka 750 alors les attaquants moscovites doivent être blancs et les suédois noirs.

2. Les moscovites jouent les premiers et chaque camp joue alternativement.
3. Les pions se déplacent en ligne droite comme la tour aux échecs. Il n'est pas permis de sauter par-dessus un autre pion.
4. La case 1 est la citadelle. Elle est occupée par le roi au début du jeu. Personne ne peut y pénétrer ou la traverser pendant la partie. Lorsque le roi la quitte, il ne peut y retourner ou la traverser, alors elle devient hostile comme un pion et participe aux captures. Pour être hostile quand le roi l'occupe, il faut que trois adversaires soient placés sur les cases 2.
5. Pour capturer un pion, il faut l'encadrer avec deux pions adverses alignés ou entre un pion et la citadelle vide. C'est la même chose pour le roi sauf exceptions. Lorsque le roi est dans la citadelle 1, il faut l'encercler des quatre côtés. S'il est dans une case adjacente à la citadelle 1 (cases 2), il doit être encerclé par trois pions adverses. Il n'y a pas de capture si un pion se place entre deux adversaires.
6. L'objectif du roi est d'atteindre n'importe quelle case du bord du plateau et les moscovites doivent l'en empêcher et le capturer.
7. Lorsqu'une série de coup se répète plus de trois fois, le joueur offensif doit trouver un coup alternatif.

Le lien entre *tablut* et *hnefatafl*

Comme nous l'avons vu, c'est H.J.R. Murray qui a établi le premier le lien entre *tablut* et *hnefatafl*. La question se pose de savoir si les jeux étaient identiques ou si le *tablut* n'est qu'une variante du jeu de *tafl* viking. Trois points importants permettent de définir le jeu du *tablut* : c'est un jeu asymétrique avec les forces différentes (1 : 8 : 16) qui possède une pièce centrale sur un plateau de 9 × 9 cases. Ce sont ces trois aspects qui vont être étudiés pour répondre à cette question. Malheureusement la faiblesse des sources pour le *hnefatafl* ne rend pas la tâche aisée.

Les sources les plus importantes sur le *hnefatafl* sont les sagas islandaises. Les textes font souvent allusion à deux personnes assises à jouer au *tafl*. Il n'y a pas de descriptif précis des règles néanmoins dans la *Hervarar saga og Heiðreks* (Boyer 1988 : 54-56 ; Boyer 1992 : 107-108), trois strophes font allusions au jeu de *tafl* :

Þá mælti Gestumblindi:

« Hverir eru þeir þegnar,
er ríða þingi at
sáttir allir saman;
lýða sína
senda þeir lönd yfir
at byggja bólstaði?
Heiðrekr konungr,
hyggðu at gátu. »

« Góð er gáta þín, Gestumblindi, getit er þessar.
Þat er Ítrekr ok Andaðr, er þeir sitja at taflí sínu. »

Alors, Gestumblindi dit :

Qui sont ces sujets
Qui se rendent au thing
Tous ensemble en paix ?
Ils envoient leurs gens
À travers le pays
Pour habiter leurs demeures.
Roi Heiðrekr,
Réfléchis à l'énigme.

« Bonne est ton énigme, Gestumblindi, elle est devinée. Ce sont Itrekr et Andadr, quand ils sont assis à jouer aux tables. »

Un autre manuscrit dit « *qui se rendent au thing à seize ensemble.* »

Þá mælti Gestumblindi:

Hverjar eru þær brúðir,
er sinn drottin
vápnláusan vega;
inar jarpari hlífa
um alla daga,
en inar fegri fara?
Heiðrekr konungr,
hyggðu at gátu."

"Góð er gáta þín, Gestumblindi, getit er þessar.
Þat er hnettafl; inar dekkri verja hnefann, en hvítar
sækja. »

Þá mælti Gestumblindi:

« Hvat er þat dýra,
er drepr fé manna
ok er jární kringt utan;
horn hefir átta,
en höfuð ekki,
ok fylgja því margir mjök?
Heiðrekr konungr,
hyggðu at gátu. »

« Þat er húnn í hnettafli. »

D'autres manuscrits donnent une description plus détaillée du *húnn* : « *Il court dès qu'on le jette* » ou encore : « *Il est teinté à l'extérieur et pille force argent lorsqu'on mise au tafl ; il a huit cornes, pas de tête.* » (Boyer 1988 : 86).

Ces trois strophes apportent des indications. Le jeu de *hnefatafl* se joue entre deux camps. Les pièces sombres défendent un roi, le *hnefi* tandis que les plus claires les attaquent. Le nombre seize cité dans une variante de la première strophe fait référence aux échecs qui ont détrôné le *hnefatafl* au Moyen-âge. Avant cela, ce nombre a pu être celui d'un des deux camps au *hnefatafl*. Enfin, la troisième strophe est la plus ambiguë. En effet, l'énigme semble désigner un dé avec ses huit sommets. Les chercheurs n'ont pas confirmé clairement l'usage ou non d'un dé. Il se peut que certains joueurs aient utilisé un dé pour le déplacement des pièces. Mais il est aussi possible que l'auteur de la saga ait confondu le *hnefatafl* avec le *kvatrutafl*, ancêtre du backgammon actuel. Le *tafl* a pu désigner à la fois un plateau de jeu et le jeu lui-même. A Trondheim, on a découvert un plateau de jeu exposé aujourd'hui au Vitenskapsmuseet avec d'un côté un jeu de *tafl* et de l'autre, un jeu de *tric-trac*. Enfin, le mot *húnn* a pu désigner une pièce spéciale du jeu. Ce terme définit un petit ours et c'est sur cette homonymie qu'est fondée l'énigme. Mais, dans l'Edda de Snorri, les *nafnathulur* donnent le nom des rois des mers (Faulkes 1987 : 155).

Alors, Gestumblindi dit :

Qui sont ces femmes
Qui, sans armes, tuent
Leur seigneur ?
Les plus brunes protègent,
Bon an, mal an,
Et les belles vont.
Roi Heidrekr,
Réfléchis à l'énigme.

« Bonne est ton énigme, Gestumblindi, elle est devinée. C'est le jeu de *hnefatafl* ; les plus noires protègent le *hnefi* et les blanches vont. »

Alors, Gestumblindi dit :

Quelle est cette bête
Qui pille le bien des hommes,
Et est cerclée de fer ?
Huit cornes elle a,
Mais de tête, point,
Et court tant qu'elle peut.
Roi Heidrekr,
Réfléchis à l'énigme.

« C'est le *húnn* au *hnettafl*. »

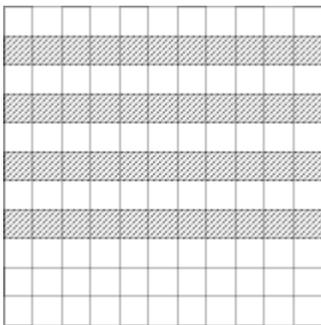
Virfill, Vinnill,
 Vandill, Sölsi,
 Gautrekr ok Húnn,
 Gjúki, Buðli,
 Hómarr, Hnefi,
 Hörvi, Sörvi.
 Sékk - at ek fleiri
 sækonunga.

Virfill, Vinnill,
 Vandill, Sölsi,
 Gautrekr et Húnn,
 Gjúki, Buðli,
 Hómarr, Hnefi,
 Hörvi, Sörvi.
 Et je ne vois pas d'autres
 Rois des mers.

Dans la même strophe, on retrouve *hnefi* avec le mot *húnn*, ce sont donc des synonymes. Ce dernier a bien pu être un autre nom du *hnefi* dont les huit cornes seraient les huit pions qui l'entourent (Helmfrid 2005 : 10-11).

Quoi qu'il en soit l'utilisation du dé reste une énigme. Il semble que tous les jeux au Moyen-âge utilisaient le dé comme les échecs ou le moulin et dans certaines fouilles archéologiques, on a retrouvé des dés parmi des pièces pour le *tafl* comme à Baldursheimur par exemple. De ces strophes, il ressort, suivant les interprétations, que les forces en présences ont 8 pions du côté du roi et 16 dans le camp opposé. Ces chiffres qui coïncident parfaitement avec les pièces de jeu du *tablut* appuient l'hypothèse selon laquelle ce dernier serait très proche du *hnefatafl* viking.

Pour rencontrer un autre texte permettant de corroborer cette hypothèse, il faut se tourner vers les îles britanniques et le pays de Galles en particulier. Ces régions ont été fortement influencées par les Vikings du IX^e au XI^e siècle. Ils ont pu apporter leur jeu de *tafl* qui a été ensuite diffusé sous différentes variantes. Parmi, celles-ci on trouve le *tawlbwrdd* qui est décrit dans un texte de 1587 tiré du manuscrit Peniarth 158 rédigé par Robert ap Ifan (Murray 1951 : 63 ; Bayless 2005 : 13-14). Le jeu décrit ressemble étrangement au *tablut* : sur un plateau de 11 × 11 cases, un roi assisté de ses 12 hommes essaie de fuir tandis que 24 adversaires tentent de le capturer. Le ratio des forces est de 1 / 2. Ce ratio correspond au *tablut*.



(Y) talbwrdd ychod afydd raid ichwarau abrenin yn y kanol adeydddeg owyr yn ylleoedd nesa eto ef a ffedwar gwyr ar higain ai disgwilioddef yw ddal, sef gosod yr hai hyny chwech ynghanol pob talken yn ychwe lle kanolig. a (d)au afydd yn ysmudaw y gwyr am ychwarau, ag asdaw urun irbyrenin rwng ydisgwilwyr marw yw ai daflu or gwarau, ag os daw yr un or disgwilwyr rwng dau ir brenin yr un modd, as y brenin i hun a ddaw rwng dau or disgwilwyr, ag odeodwch kyn ysmudo ir kyflau hwnw gwiliwch (ei)ch brenin, ag yntau heb allel ffo chwiellwch i ddal. os dowaid un gwrh(eill) (?) amynd rwng dau nidoes niwed os gall y brenin fynd ar hyd yllin(ell) ... enillodd y ty hwnw y chwaraau.

Le plateau ci-dessus doit être joué avec un roi (brenin) au centre et avec douze hommes dans les cases proches de lui, et vingt-quatre prêts à le capturer. Ceux-ci sont placés, six au centre de chaque extrémité du plateau et dans les six endroits centraux. Deux joueurs déplacent les pièces, et s'il arrive au roi de venir entre les attaquants, il est mort et est jeté hors du jeu ; et si un des attaquants vient entre deux des hommes de rois, idem. Si le roi lui-même vient entre deux des attaquants et si vous dites « regardez votre roi » avant qu'il entre dans cet endroit et qu'il ne peut pas s'échapper, vous l'attrapez. Si l'autre indique « gwrheill¹² (?) » et va entre les deux, il n'y a aucun dommage. Si le roi peut aller le long de --- ligne, son camp gagne le jeu.

¹² Martha Bayless traduit ce terme par *I am your liegeman*, c'est à dire *je suis votre homme-lige*. Au Moyen-Age, un homme-lige est le vassal d'un seigneur à qui il a fait serment de fidélité. (Bayless 2005 : 14)

Un second texte plus ancien appelé les *Ancient laws of Wales* attribué à Howel Dha mais rédigé vers 1250 permet de chiffrer précisément le nombre de pions.

CXLIX. Tawlbort brenhin chweugeint adal, ac ual hyn y rennir : trugeint ar werin wynnyon ; a thrugeint ar y brenhin ae werin ; ac ual hyn y rennir, dec arhugent ar y brenhin, adec arhugent ar y werin, sef yw hynny, teir keinhawc atheir fyrllig ar bop vn o werin y brenhin ar gymeint ar bop vn orwerin' wynnyon : sef achaws y gedir vrenhin gymeint ac ar wythwyr, wrth chware ace f kymeint ac arwythwyr. A hanner hynny yw gwerth' tawlbort uchelwr.

149. Le *tawlbwrdd* du roi vaut six *score pence*, et c'est divisé de cette manière : 3 pour les hommes blancs ; 3 pour le roi et ses hommes, qui sont divisés en 30 *pence* pour le roi et 30 pour ces hommes, c'est-à-dire, 3 *pence* et 3 *farthings* pour chaque homme du roi ; la même chose pour chacun des hommes blancs : le roi vaut autant que 8 hommes, parce qu'il vaut au jeu autant que huit hommes. Et la moitié de cela est la valeur du *tawlbwrdd* d'un *uchelwr*.

Un calcul rapide donne le nombre de pions de chaque camps : pour les noirs 1 roi et 8 pions et pour les blancs 16 pions. Les couleurs de pièces reprennent celles donnent dans les strophes de *Hervarar saga og Heiðreks*. Le nombre de pièces est exactement le même que celui du *tablut*. Ce texte permet de faire le lien entre les deux jeux et montre que le jeu a évolué pour passer d'un plateau de 9 × 9 cases à un plateau de 11 × 11 cases. Après avoir comparé les effectifs, il convient de comparer les règles des deux jeux :

	Tawlbwrdd	Tablut
Le plateau de jeu	9 × 9 puis 11 × 11	9 × 9
Décoration du plateau	2 ^e , 4 ^e , 6 ^e , 8 ^e colonnes ombragées (sans doute la 10 ^e aussi)	La citadelle centrale et les positions des moscovites sont décorées.
Les forces en présence	1 roi (brenin) et 8 pions noirs 16 pions blancs (puis 1 : 12 : 24)	1 roi (konokis) et 8 suédois 16 moscovites La forme des pièces les distinguent
Les positions de départ	Le roi en centre Ses hommes sont placés sur les cases adjacentes Les attaquants sont six au centre de chaque extrémité du plateau et dans les six endroits centraux	Le roi est au centre Ses hommes sont le long d'une croix dont le centre est la citadelle Les moscovites forment 4 phalanges de 4 au bord du plateau.
Case centrale	Pas de propriétés spéciales	Citadelle que seul le roi peut occuper et qui est hostile vide.
Objectif du roi	Aller le long de --- ligne	Atteindre le bord du plateau
Objectif des attaquants	Capturer le roi	Capturer le roi
Capture des pions	Par encadrement de deux pièces	Par encadrement de deux pièces
Capture du roi	Par encadrement de deux pions	Par encadrement : s'il est dans la citadelle avec 4 pions s'il est au bord de la citadelle avec 3 pions. sur le reste du plateau avec 2 pions

Les deux jeux ont de grandes similitudes au niveau des règles de bases qui prouvent la parenté de ces deux jeux. La différence la plus notable vient des propriétés spéciales de la citadelle qui a fait varier la capture du roi au *tablut*. Certains chercheurs ont pensé qu'avec ses règles plus simples, le *tawlbwrdd* serait le jeu qui se rapprocherait le plus du *hnefatafl* originel.

De leur côté les sources archéologiques ne mentionnent aucun plateau de 9×9 cases retrouvé dans une sépulture viking. En fait, les plateaux étaient le plus souvent en bois avec des renforts en métal et donc peu de spécimens sont parvenus jusqu'à nous. Pour les pièces de jeu, c'est différent : de nombreux jeux plus ou moins complets sont parvenus jusqu'à nous. La présence d'une pièce différente des autres, sans doute le *hnefi*, ainsi que la répartition approximative des pions suggère également que les jeux retrouvés appartiennent à la même famille. C'est le cas dans de nombreuses tombes de Birka : la tombe Birka 750 avec un ratio de 1 : 8 : 17 et la tombe Birka 624 avec un ratio de 1 : 6 : 20 sont les meilleurs exemples mais des jeux avec 1 : 5 : 14 (Tombe 523) et 1 : 6 : 10 (Tombe 986) ont également été retrouvés. A Gunnarshaug, le ratio est de 1 : 4 : 11 et à Scar, le ratio est de 1 : 8 : 13. A Valsgarde, 15 pièces sont en verre bleu-vert translucide avec un trait noir et 8 en verre brun foncé. Malgré l'absence du roi et d'un pion, le ratio correspond à un jeu de *tablut*. A Baldursheimur, on a retrouvé 24 pions, un roi et un dé. Mais, la présence du roi semble démontrer que nous avons à faire à un jeu de *tafl* mais la répartition des forces en deux camps égaux indique le contraire. D'autres tombes présentent des ensembles de pions identiques. Il est possible que chaque joueur ait pu avoir son propre ensemble de pions pour montrer sa richesse et que les pions du perdant reviennent au vainqueur (Rundkvist 2008).

Tablut, hnefatafl et échecs

Il n'est pas question ici d'établir une parenté entre les deux jeux, ce serait un non-sens. Mais, je veux plutôt attirer l'attention du lecteur sur le fait que les échecs et le *hnefatafl* ont été comparés voire substitués. Ces deux jeux sont des jeux de plateau très populaires à l'époque médiévale. Comme on l'a vu précédemment une des strophes de la *Hervarar saga og Heiðreks* montre le dieu Odin, sous le nom d'Ítrekr, assis à jouer aux échecs avec un géant. Les échecs ont pris la place du *tafl* car ils étaient mieux connus et avait le plus de succès à l'époque alors que le second jeu déclinait. Les auteurs de sagas comme Snorri Sturluson n'ont pas hésité à mettre en scène le jeu d'échecs à une époque où il n'est pas encore dans le nord de l'Europe. C'est le cas dans l'*Olafs saga helga*, au chapitre 62, dans lequel une dispute aux échecs entre roi danois Knut et le jarl Ulf sera à l'origine du meurtre de ce dernier. Le fait que les échecs remplacent des jeux méconnus dans les textes en Europe est courant. (Sanvito 2002 : 17) Parmi les pièces de jeu d'échecs retrouvés dans l'île de Lewis, certains chercheurs ont pensé qu'une partie a pu servir au *hnefatafl*. La *Kroka-Refs saga* au chapitre 12 dit que Bárðr a apporté avec lui des cadeaux en provenance du Groenland quand il rend visite au roi de Norvège. Il donne au roi un jeu de société en ivoire et le plateau était à la fois pour le *hnefatafl* et le *skáktafl*. On a trouvé dans des sépultures des plateaux décorés avec un jeu de chaque côté. Ce passage permet de penser que les deux jeux avaient un nombre de cases assez proche pour pouvoir être dessinés sur le même plateau. On pourrait penser que le jeu de *tafl* a pu être joué sur un plateau d'échecs, c'est-à-dire en jouant sur les lignes de l'échiquier, ce qui correspondrait à la taille du plateau au *tablut*.

Trois manuscrits échiquéens ont été trouvés et proposent une série de problèmes : la position 28 dans le manuscrit « Archinto » de la Bibliothèque de Cleveland, le manuscrit MS 775 - L.27 de la Bibliothèque « Augusta » de Pérouse et la position fol. 10 dans le manuscrit de la Bibliothèque « Malatesta » de Cesena. Ces trois manuscrits d'échecs non-orthodoxes ont pour point commun de proposer des situations de 8 pions et un roi contre les 16 pièces adverses. Le camp réduit a la possibilité de jouer deux fois de suite. Ces problèmes ont été sans doute inventés pour des paris (Sanvito 2002 : 18-21) Il est donc peu probable que ces positions soient inspirées du *hnefatafl* mais elles montrent bien que les affrontements asymétriques étaient appréciés des joueurs d'échecs notamment juste après la période où *hnefatafl* et échecs ont cohabité.

Conclusion

Les sources littéraires et archéologiques permettent de prouver clairement le lien entre *tablut* et *hnefatafl* mais il n'est pas évident que ces deux jeux soient en fait un seul et même jeu. Toutefois, il se peut que le *tablut* soit l'un des jeux que se rapproche le plus du *hnefatafl* originel même si ce n'est qu'une variante supplémentaire. Comme de nombreux jeux au Moyen-âge, comme la marelle ou les dames, le *tafl* n'avait pas de règles fixes. Suivant la région où l'on se trouvait, certaines règles en vigueur variaient au niveau de la capture du roi, de l'objectif du roi, de la taille du plateau et du nombre de pions. Quoi qu'il en soit, ce jeu avait dû avoir une place importante durant la période viking comme le prouvent les sagas et les découvertes dans les sépultures.

Mais l'arrivée des échecs va mettre un terme à ce jeu qui va être relégué dans des régions plus reculées avant de disparaître définitivement.

Grâce à Carolus Linnaeus, un ensemble de règles sur le *tablut* a pu nous parvenir. Ce jeu atypique a suscité de nombreuses polémiques qui ne sont pas prêtes d'être éteintes. En s'appuyant sur le texte original et en le croisant avec d'autres sources comme le texte de Robert ap Ifan de 1587, il a été possible de reconstituer certaines règles du jeu.

Aujourd'hui, grâce aux progrès informatiques, il est possible de reconstituer des parties virtuellement. De nombreux sites proposent aux internautes de s'exercer au *tablut* ou à l'ancien *hnefatafl*. Malheureusement, aucun programme ne prend en compte mes propres règles notamment le fait que la citadelle centrale puisse participer aux captures. Il serait intéressant de créer un programme pour vérifier la jouabilité du jeu que j'ai proposé et pour lever les dernières ambiguïtés. Avis aux passionnés !

Références :

- Ashton, J.C. 2007. *Linnaeus' Game of Tablut and its Relationship to the Ancient Viking Game Hnefatafl*. Chicago.
- Bayless, M. 2005. Alea, Tæfl, and Related Games: Vocabulary and Context. In : *Latin Learning and English Lore*. Vol. II. Toronto.
- Bell, R. C. 1979. *Board and Table Games from Many Civilizations*. Toronto.
- Boyer, R. 1988. *La saga de Hervör et du roi Heidrekr*. Paris.
- Boyer, R. 1992. *L'Edda poétique*. Paris.
- Faulkes, A. 1987. *Snorri Sturluson Edda*. London.
- Helmfrid, S. 2005. *Hnefatafl - The Strategic Board Game of the Vikings*, Stockholm.
- Lindholm, P. A. 1884. *Hos Lappbönder*. Stockholm. (Texte en Suédois).
- Linnaeus, C. 1732. *Iter Lapponicum dei gratia institutum*. Stockholm.
- Murray, H. J. R. 1951. *A History of Board-Games Other than Chess*. Oxford.
- Rundkvist, M. 2008, A Viking Boat Grave with Amber Gaming Pieces Excavated at Skamby, Östergötland, Sweden. In : *Medieval Archaeology*, 52
- Sanvito, A. 2002. Das Rätsel des Kelten-Spiels. In : *Board Games Studies* 5
- Smith, J. E. 1811. *Lachesis Lapponica or A tour in Lapland*. Vol. 2. London.
- Walker, Damian. 2005. Tafl: an obsession. <http://tafl.snigfarp.karoo.net/tafl/>