EU DES CHASSEURS

Board Game Studies /7

Board Game Studies 7/2004 Board Game Studies. International Journal for the Study of Board Games Vol. 7, 2004

Printed in Germany by Westkämper, D-59510 Lippetal

© Bibliopolis, D-59519 Möhnesee

Copyright reserved. Subject to the exceptions provided for by law, no part of this publication may be reproduced and/or published in print, by photocopying, on microfilm or in any other way without the written consent of the copyright-holder(s); the same applies to whole or partial adaptations. The publisher retains the sole right to collect from third parties fees in respect of copying and/or take legal or other action for this purpose.

ISSN 1566-1962 ISBN 3-933925-74-6

Board Game

International Journal for the Study of Board Games

Studies

2004 / 7

Editorial Board

Thierry Depaulis (FRA)
Vernon Eagle (USA)
Irving Finkel (UK)
Ulrich Schädler (CH, Managing Editor)
Alex de Voogt (NL)

Board Game Studies is an academic journal for historical and systematic research on board games. Its object is to provide a forum for board games research from all academic disciplines in order to further our understanding of the development and distribution of board games within an interdisciplinary academic context.

Articles are accepted in English, French, and German and will be refereed by at least two editors.

Internet: www.boardgamestudies.org All correspondence should be addressed to:

Dr. Ulrich Schädler Musée Suisse du Jeu Au Château Case postale 9 CH-1814 La Tour-de-Peilz Fax: 0041 (0) 21 977 23 07

Email:

u.schaedler@museedujeu.com

Affiliations

The following affiliated institutes underwrite the efforts of this journal and actively exhibit board games material, publish or financially support board games research.

International Institute for Asian Studies, Leiden Address: Prof.dr. W.A.L. Stokhof, IIAS, P.O. Box 9515, NL – 2300 RA Leiden (The Netherlands)

Russian Chess Museum and Magazine

"Chess in Russia", Moscow Address: Yuri Averbakh, Gogolesvky Blvd. 14, 121019 Moskwa (Russia)

British Museum, London Address: Dr I.L. Finkel, London WC 1B 3DG (United Kingdom)

Universiteit Maastricht, Department of Computer Science, Maastricht Address: Prof.dr. H.J. van den Herik, P.O. Box 616, NL – 6200 MD Maastricht (The Netherlands)

Corporate Sponsor

Spiel des Jahres e.V.



Patrons

Patrons support the efforts of this journal through continuous financial support. If you wish to become a patron, please contact the managing editor. We hereby thank all our sponsors for their generous support: Caroline Goodfellow, Niek Neuwahl, Thomas Thomsen, Spartaco Albertarelli, Jean Retschitzki, Jurgen Stigter, Musée Suisse du Jeu

CONTENTS	5

Articles	Stephen Duff	
4	Go and Order	9
Articles	Katsumi Yuhara	
Beiträge	The Evolution of Sugoroku Boards	35
	Michel Boutin	
	Les jeux de pions à la Belle Époque	53
Research Notes	Thierry Depaulis et Jean Simonata	
Notes de recherche	La plus ancienne représentation datée de joueurs	
orschungsberichte	de dames (1492)	111
	Claudia Engler	
	Karten-, Würfel- und Brettspiel im spätmittelalterlichen	
	und frühneuzeitlichen Bern	119
Book Reviews	Jean Louis Cazaux, Du Senet au Backgammon. Les jeux	
Comptes rendus	de parcours, von Ulrich Schädler	128
Rezensionen	Jean Louis Cazaux, Gerhard Josten, Myron Samsin,	
	The Anatomy of Chess. Überlegungen zur Herkunft des	
	Schachspiels, von Ulrich Schädler	131
	Francis Willughby's Book of Games. A Seventeenth-	
	Century Treatise on Sports, Games and Pastimes,	
	by David Parlett	137
	Summaries / Résumés / Zusammenfassungen	142

147

Instructions to Authors

Board Game Articles / Beiträge Studies /7

Go and Order / Stephen Duff

The profundity of the game of Go has been discussed in Go-playing cultures for centuries. A simple set of rules and straightforward geometry establish the domain for the creation of structures of extraordinary complexity and variety. There are an extremely large number of possible games – somewhere between 10¹⁰⁰ and 10³⁶⁰ (Allis 1994) – and the complex interaction between local tactics and global strategy give Go a subtlety and depth that stagger the imagination. The game is easy to learn but exceedingly difficult to master.

There is a transcendent quality to Go that has moved players and philosophers to write about the great mystery of the game. Go is discussed in terms of the infinite and the ultimate nature of things. It is the game of immortals, unknowable, otherworldly. It is seen as a paradigm for life and a reflection of a player's soul.

The depth and mystery of the game is difficult to explain in concrete terms. While local problems and the endgame can be solved exactly, large-scale strategic moves and whole-board structures seem to defy rigorous analysis or mathematical description. The metaphysical questions about the game are so pervasive that it is unlikely they are trivial fictions, yet they are not explained.

Understanding Go in terms of its order may help explain the profound nature of the game. In his recently published magnum opus, *The Nature of Order*, the architect and theoretician Christopher Alexander posits that physical reality in nature and the arts is dominated by the existence of a fundamental underlying structure he refers to as wholeness (Alexander 2001-5).

In order to explore this idea, a thorough introduction to the theory of wholeness is needed.

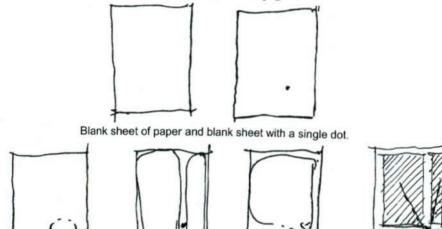
This essay was previously published, here with minor corrections and alterations (Duff 2003). I must stress that the majority of the text in Part 1 is direct quotation of Alexander's work. In the necessary presentation of the background theory, it seemed pointless to rewrite Alexander in my own words. I have summarized the essential and germane ideas, particularly from the first and second volumes of *The Nature of Order*, by clipping out bits and pieces and stitching them back together with a few words of my own. The only ideas not taken directly from the cited source are the section on differing sets of governing rules (and even so, in *The Nature of Order* and other publications, Alexander explicitly discusses the importance and meaning of generative rules), some of the section on the differentiation of space, and the last paragraph in the section on judgement. Some of the examples and commentary are my own. It seemed far too cumbersome to give attribution for every instance of quoted material, or to sort out Alexander's words from mine with quotations in the text. I must beg of the reader, and Alexander, their forgiveness for any errors or distortions I have introduced in my summary.

Part 1: Wholeness and Order

The Theory of Centres

The Idea of Wholeness

Alexander's point of departure is his general premise that the wholeness in any part of space is the structure defined by all the various coherent entities that exist in that part of space, and the way these entities are nested and overlap each other. By way of initial illustration, consider Alexander's sketches of the structure induced by a single dot on a page. The dot radiates influence and brings into being a complex structure of overlapping latent entities, a system of rectangles and rays and areas of differentiated space. These entities are not merely cognitive; they have real physical and mathematical existence in the space itself, and this system of page, dot and spatial structures constitutes the wholeness of the page.



(a) Halo round the dot; (b and c) the four largest latent rectangles; (d) four rectangles in the corners created by the overlap of the large rectangles and the system of rays.

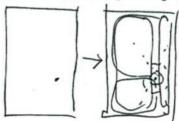


Diagram of the wholeness: the system of the twenty most salient entities, overlapping each other and seen as one system. Bear in mind that this is the wholeness for a single dot on a single rectangular sheet (Alexander, 2001).

In general, whether considering a page, a painting, a room or a city; the building blocks of wholeness are both the obvious 'parts' and the induced spatial entities that are brought into existence by the organization of the 'parts.' It is worth noting that typically, as in the example of the dot and page, the induced entities far outnumber the 'parts,' and thus the majority of the entities existing in a given system are not pre-existing: they are themselves created by the wholeness. Fundamental to the nature of wholeness is the apparent but important paradox that the wholeness is made of parts, and the parts are made of the wholeness.

The Concept of a Centre

Alexander refers to these building blocks out of which wholeness is made – the parts and the induced entities – as 'centres.' A centre can be defined as an organized zone of space, a discernible sub-whole that exists as a local centre within a larger whole. It exists because of the organization and structure of other centres, its own organization and coherence, and its relationship to its context. A centre is a distinct physical set or system, occupying a particular volume of space and having its own marked coherence. It may have palpable substance, but it may exist only in space.

A human hand is a centre. So too is a finger, the joint of a finger, a fingernail, the tip of a finger; also the v-shaped space between fingers, the apex of the v, and the bump in the side of the v formed by the joint. A street is a centre, and the wholeness of the street is made up of a wealth of smaller centres: buildings, shopfronts, doorways, sidewalks, pavement, trees, lampposts, benches, cars and people moving about, and the multitude of volumes of space between the buildings and trees and other 'parts' that make up the street.

Strength of Centres

Centres can be distinguished not only by their obvious morphological differences but also by their strength. The induced rectangles and rays on the page do not each have the same power. Their strength depends on the location of the dot on the page, their distance from the dot, their proportions and their absolute scale. Adding more dots in the right places would strengthen the centres; adding dots in the wrong places would weaken them. Some streets are clearly better than others:

they function better, they are more beautiful, and there is more life and activity. As streets, they are stronger centres and more powerful wholes; and they become so because they are made of stronger centres. The dead quality of a lifeless commercial street is a direct reflection of its lack of intensity as a centre and of the weakness of the centres within the larger whole.

The Cours Mirabeau in Aix-en-Provence, France (Jacobs 1993).



Cours Africateau

Recursive Definition of Centres

This leads to a recursive definition of centres. As Alexander puts it, a centre is a kind of entity that can only be defined in terms of other centres. Centres are not made of something else, smaller parts such as cells or atoms. They can only be understood in this recursive sense, in terms of themselves and their interrelationships. Moreover, the strength of a particular centre is a function of the strengths of other centres, the strengths of which depend, in turn, on the strength of the first centre. This seeming paradox is central to the nature of wholeness itself.

The Field of Centres

A centre is not a point, a thing, or a centre of gravity. It is a field of organized force in space or in a part of space that makes that piece of space or matter exhibit coherence and centrality. This field effect is fundamental to an understanding of centres and wholeness. Every centre is made of other centres and they influence each other in a field-like fashion across an interconnected continuum. A centre is not a primitive element. It is a field of other centres, and within that field each centre is a field of yet other centres. Thus the intensity of the entire field is a function of the interdependent strengths of fields of centres. The power of the wholeness in a system, its degree of life, is a direct correlate to the intensity of the field of centres.

Fundamental Geometric Properties

In this summary of Alexander's argument, we have not considered the ways in which centres cohere and strengthen each other and form larger centres. Alexander posits fifteen fundamental properties, recurring structural features that tend to exist in strong centres and that act as the 'glue' in the field of centres. These properties can be defined geometrically or spatially, and can be observed over and over in nature, science, and art. They are: 1. LEVELS OF SCALE, 2. STRONG CENTERS, 3. BOUNDARIES, 4. ALTERNATING REPETITION, 5. POSITIVE SPACE, 6. GOOD SHAPE, 7. LOCAL SYMMETRIES, 8. DEEP INTERLOCK AND AMBIGUITY, 9. CONTRAST, 10. GRADIENTS, 11. ROUGHNESS, 12. ECHOES, 13. THE VOID, 14. SIMPLICITY AND INNER CALM, 15. NOT-SEPARATENESS. Detailed discussion of these properties is beyond the scope of this paper, and readers are referred to *The Nature of Order*.

Wholeness as an Autonomous Structure

Wholeness is a complex and subtle structure that is induced in the whole. It cannot easily be predicted from the parts and it is far more than a relationship among the parts. The wholeness is an autonomous and global structure that is induced by the details of the configuration. It is not made up of parts in the sense that the parts come before the whole and are then put together or combined to create the structure of centres. Alexander argues that it is the wholeness that creates most of its parts – that the centres settle out from the wholeness rather than being made from constituent pieces. This breaks from a mechanistic view of physical

reality in which every whole is made of parts. And it goes beyond the gestalt idea that the whole is greater than the sum of the parts: the parts themselves exist because of the whole, and the parts are greater because of the whole and because of the support of other parts. This is, in effect, a structural definition of unity.

Living Structure

Alexander concludes that the Field of Centres is the fundamental underlying structure to all order. The overall configuration of nested centres, together with their relative intensities, comprise a single structure; and he posits that physical reality is dominated by the existence of this one particular structure, the wholeness. In some regions of space there is a higher intensity of centres, and in other regions there is a weak structure of centres. But wholeness is pervasive and exists everywhere. When this structure is coherent and deep, as it is in much of nature and in great art, Alexander suggests that space and matter come to 'life.' When the density of overlapping centres is very high and when the centres are strong, the field of centres begins to resonate, to 'blaze,' as he would say. Space 'awakens.' Life, according to Alexander, is a fundamental attribute of the fabric of space and of physical reality, and the degree of life that exists in a thing is a measure of its value.

Process and Order

Creating Living Structure and Unfolding Order

Alexander argues that the structure of wholeness – the Field of Centres – cannot be understood in purely static terms. There is something essentially dynamic about order; indeed the nature of order is interwoven in its fundamental character with the nature of the process that creates it. Living structure can only be created by a particular kind of process of unfolding, a process that occurs in a step-by-step fashion and is guided by the emerging wholeness. This process of unfolding can be observed in nature, from the formation of galaxies and planetary systems, to the evolution of geographic features, the formation of crystals, the growth of organisms, the development of cells, and quantum processes at the atomic scale. Alexander postulates a fundamental principle of unfolding wholeness, which states that in an otherwise undisturbed system, the wholeness is progressively enhanced and intensified as the system evolves.

The Differentiation of Space

It is simple-minded to think of the development of complex natural or manmade systems as one of addition or accretion. In the design and construction of a building, for example, on the surface it appears that pieces are being added, over and over, until a complex structure takes form. This is of course true, but it is a trivial understanding of what is happening. A deeper view is that as a building is made, initially smooth space is being differentiated into an increasingly complex but coherent structure. When a foundation is laid, a building is differentiated from the ground, inside is differentiated from outside, and depending on the configuration of the foundation, an already complex system of centres is established. As this process continues, global space is differentiated into local spaces (rooms), planes are differentiated into surface and void (walls, windows, doors); and as various 'pieces' are made, space and the material fabric of a building are further differenttiated at finer scales and into increasingly complex structures (a window, for example, is differentiated into jambs, sill, stiles, rails, lights, muntins, and ornamental details). This idea of unfolding wholeness is general: as complex systems develop, space is differentiated into increasingly complex structures of centres.

Structure-Preserving Transformations

This process proceeds in a step-by-step fashion at all levels of scale, but in order for it to make sense – in order to get a good building for example – each step must respect the wholeness that exists at that moment. An interior wall cannot be arbitrarily imposed in the global space of a building. It must be placed in a way that respects the existing structure of centres, otherwise enormous damage will be done to the wholeness of the building. Respect for existing structure is central to the idea of unfolding wholeness. Transformations that occur as structure is differentiated in an unfolding system take whatever wholeness exists at any given instant and intensifies it while maintaining its global structure. Alexander calls these transformations structure-preserving transformations. The origin and development of complex structures of living centres occurs through the smooth repeated application of structure-preserving transformations.

Sequence

The order in which centres are created during the unfolding of wholeness is of critical importance. Structure-preserving transformations cannot occur randomly. The correct unfolding of wholeness is in fact dependent upon coherent sequence.

Consider the development of the human embryo. About 36 hours after fertilization, the egg divides to form two cells. Twenty-four hours later it divides again, and by five days the blastula consists of some 120 cells. Cells then begin to migrate into new relative positions and establish three layers of tissue, which each give rise to particular organs and tissues. During the second week of life a major body axis begins to develop, and as it elongates, a primitive streak forms. In the third week most of the major organ systems form and the neural groove begins to develop. By 22 days a rudimentary heart begins to beat, and soon after the eyes begin to form. By four weeks, protuberances, future arms and legs, are visible. At six weeks the embryo is fifteen millimetres in length and major divisions of its brain, eyes, hands and rudimentary gonads are developing. Skin folds, the beginning of ears, have formed. In the seventh week cartilage begins to turn to the bones of the skeleton; arms, legs, elbows, knees, fingers and toes are all forming. By the end of the second month, the major steps in organ development are more or less complete, and the embryo, despite its very small size (about 1 gram), is almost human looking and from this point on is generally referred to as a foetus (Curtis 1983).

This sequence is invariable and very important. Small changes in the sequence, particularly early on, have catastrophic results on the developing organism. This is general, and can be said of the sequence of transformations in the development of all complex coherent structure, from galaxies to beautiful cities. When they are properly constructed, the sequences are *generative* in the sense that they can create living structure in a smooth step-by-step fashion.

Governing Rules

Embedded in the process of unfolding wholeness, we often observe some root system of fundamental rules. At the atomic level the governing rules are nuclear forces and the conservation of energy. The law of conservation of mass and the rules of chemical bonding govern chemical processes. The coding of genetic information on DNA molecules is restricted by rules governing the structure and composition of nucleotides, and the information coded in the DNA controls the development of the organism. Newton's Laws of Motion govern the dynamics of objects. The patterns of tiles in the Alhambra are governed by rules of geometry and the packing of two-dimensional space. The design and construction of traditional dwellings and settlements are steered by culturally understood pattern languages. In all of these cases, the elements of structure and the governing rules may vary, but they have in common an underlying system of rules that guide the structure-preserving transformations in the process of unfolding wholeness.

The Creation of Unity

Alexander proposes that the fundamental process of unfolding order – structure preserving transformations that respect and intensify existing wholeness, that follow the governing rules of a particular system, and that occur in sequence and in a step-by-step fashion – is the underlying process for the creation of living structure. In its most potent and intense form, when the field of centres is pulsating with life, the wholeness approaches – perhaps embodies – pure unity, pure oneness: beautifully, seamlessly, infinitely interconnected structure. The unified structure of matter that physicists strive to understand; the oneness that mystics and philosophers and religious sages have danced around in their meditations for millennia.

Wholeness and Order in the Arts and Architecture

We have briefly considered examples of the structure of wholeness and its formative processes in nature and the sciences, and the reader can to refer to Alexander's work for further explanation. In *The Nature of Order*, particularly the first volume, he gives numerous examples of the field of centres in natural systems and goes into far greater depth discussing process, structure, and the more detailed mechanics of how wholeness works.

Alexander presents parallel examples in architecture and the arts. He suggests that life is an objective quality that is present, to greater or lesser degree, in all art

and architecture, in the same way it is present in natural structure. It occurs in ordinary everyday objects and in great art, and it is a fundamental property that arises from the intensity of the field of centres.

In a simple two-dimensional ornament or pattern, the centres work recursively together to reinforce each other and to induce the whole. Consider for example this minor constructed typographical symbol Alexander has used in his manuscripts:

-000-

It is constructed by a series of simple structure preserving transformations:

0 → 000 → -000-

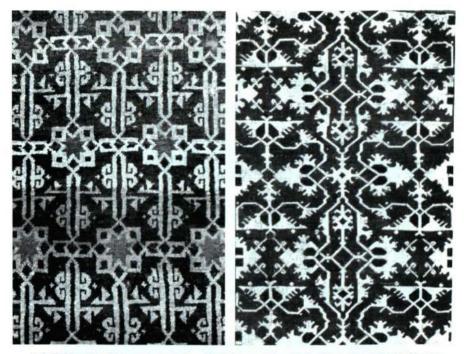
The individual characters strengthen each other and a small field of centres is created. This can happen to a much more profound degree if the centres are strong and if the field is working beautifully. In the two ornaments below, the centres are more powerful, the structure deeper. The ornaments possess a greater degree of life and touch us more forcefully.





Left: Ornament from a silk Shusu-ji kinran fragment, Japan. Right: Tile and brick ornament from the Masjed-e-Kabûd, 15th century, Tabriz, Iran.

Below, in the two endlessly repeating field patterns, both from early Anatolian carpets, the structure is more complex yet again. But the same process of step-by-step structure-preserving transformations has created this complexity; and the beauty of the patterns comes directly from the intensity of the field of centres. This is two-dimensional space coming to life.



Left: Field pattern from an early medieval Seljuk carpet found in the Beysehir mosque in Konya. Right: 'Lotto' arabesque field pattern from a 16th century Ottoman carpet.

The greatness of Bach's music, its spiritual content and intensity, again comes precisely from the structure of his work. The notes and rests, the harmonic structures and progressions, the melodic lines, the counterpoint, and the larger thematic ideas are all centres. Their interaction in a temporal field, the way they intensify each other recursively, is what gives his music such profound unity and power. The extraordinary meaning of particular chords is a function of, and perhaps can only be explained by, the recursive intensification of centres.

In contrast to the obvious morphological complexity and sophistication of earlier examples, there are other cases of profound wholeness in seemingly extreme simplicity. The tea-bowl shown on the next page is considered to be the finest in the world (Yanagi 1972). It has remarkable calmness, even ordinariness, and yet it is intensely alive because of the structure of centres.

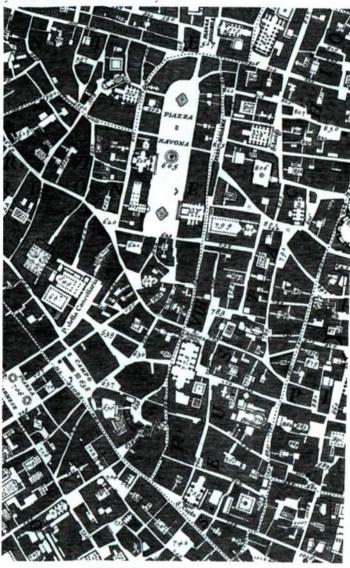


The opening measures from the manuscript score of Bach's great C# minor Fugue from Book One of the Well-Tempered Clavier.



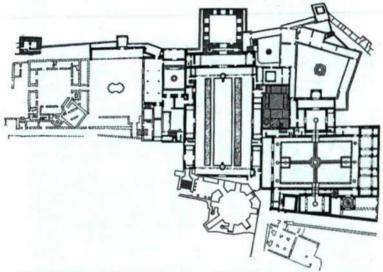
Kizaemon Ido teabowl. 16th century Korea.

In Rome, the evolution of the city over 2000 years proceeded in a step-by-step process of structure-preserving transformations. Every act – the construction of a new building, a piazza, a street, stone steps, a fountain – was made with careful attention to the structure of centres and the life of the whole. The character of profound organic order that you experience when you visit Rome is manifest in the beautifully drawn Noli Plan of the city.

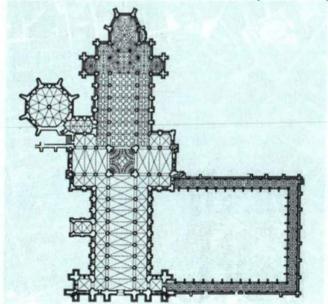


Detail of the Noli Plan of Rome.

The seamlessly integrated structure of thousands of nested centres and local symmetries can be seen in the plan of numerous great buildings (and of course experienced in three dimensions.)



Plan of the Nasrid Palaces of the Alhambra, 14th century, Granada, Spain.



Plan of Wells Cathedral, $12^{th} - 15^{th}$ century, Wells, England.

There are countless examples of this kind of living structure in art and the built world: the rambling order of traditional Greek and Italian hill towns, the paintings and cut-outs of Matisse, Shaker furniture, Shang dynasty bronzes, the city of Venice, Ise shrine and the later medieval temples and gardens in Japan, Italian Romanesque churches in Tuscany, Persian miniature paintings, the old monasteries on Mount Athos, Norwegian stave churches and storehouses, Giotto's frescoes, masterpieces of Korean pottery from the Yi dynasty, the great mosque of Kairouan, archaic Kore from the Athenian Acropolis, and many more.

Alexander argues that the timeless beauty of these masterworks is the direct result of a process that pays constant attention to emerging wholeness: that the beauty is the structure of wholeness as we perceive it through direct experience.

The Perception of Wholeness

The Personal Nature of Wholeness

In our present world-view, the word 'personal' is often taken to mean 'idio-syncratic.' Something is personal when it reflects the peculiarities of a given individual: what they like, their private feelings and interpretations. Alexander suggests that this is a shallow interpretation of what 'personal' really means. A thing is truly personal when it touches our humanity, when it raises feelings of a human and personal nature in us, makes us feel vulnerable, childlike, more alive.

'Personal' is a profound objective quality that inheres in something. All works that have deep life and wholeness are personal in this sense, and this quality is an essential part of life in things. Living structure is, by its very nature, personal and feeling-endowed. The field of centres exists in a thing to the degree that the thing has personal feeling.

The few examples of things we have considered in this essay as having life (and the many presented in *The Nature of Order*) are bound up with, and cause, deep personal feeling. They have deep feeling. They awaken feeling in us and make us feel our own existence. This deep feeling is in fact a mark of life in things. As the field of centres deepens, the personal feeling of the structure increases. We become happy, more alive, in the presence of wholeness. And this means that we recognize both the wholeness in a structure 'out there' and the unity that exists 'in here,' in a person's heart. The wholeness of the world and our own feeling and degree of life must be understood as two complementary things that form a single unity.

In the four volumes of *The Nature of Order*, Alexander moves with the theme

In the four volumes of *The Nature of Order*, Alexander moves with the theme that the personal is something inherent in the nature of order and the nature of the universe. This personal feeling, which is directly connected to order and life, is a mobilization in which our inner selves become more connected to the world. It increases our feeling of connection and participation in all things: the ocean, the sky, a park and a beautiful room. The personal nature of order appears in nature as much as in buildings, art and artefacts. Things are not just beautiful: they are personal, even when they occur in nature.

Feeling and life are somehow the same thing, and the structure we call wholeness is connected with a 'ground' where matter becomes personal. A structure that has life becomes more and more personal as it reaches more and more wholeness, because it becomes more and more deeply imbued with self. As space becomes more functional – better organized – it begins more and more to resemble the human person, the universal self.

This connection between order and feeling is fundamental. In some fashion, profound order makes us feel our own existence: it causes deep feeling in us when we come in contact with it. When we experience something that has deep wholeness, it increases our own wholeness. Centres that have life increase our own life because we ourselves are centres and are intensified by the field. Wholeness, even though it is an external phenomenon, is inseparable from our own reality, which is presumably internal.

This closes the Cartesian gap between objective and subjective, but it also takes Alexander, in his forth volume, *The Luminous Ground*, into a much more metaphysical domain, where he considers the nature of the connection between our individual selves and the universal Self, between humanity and the infinity of pure unity. I will leave further exploration of these ideas to the reader.

Judgement

If we want to make something that has life, to make the field of centres in what we are creating as intense as possible, it is necessary to have some empirical way to measure the wholeness in things. If we follow the step-by-step process of unfolding structure, at every step in the process we are faced with choices: what to do, how big to make something, where to place it. If we are constantly paying attention to the wholeness as we are creating structure, we need a way to assess the potential wholeness of alternatives as we consider them.

We all like things. The problem is that likes are transitory and heavily affected by external forces: family, local culture, and very powerfully, the media. Alexander distinguishes from this trivial experience *real* liking, liking something from the heart. This authentic liking is linked to the idea of life in things, and that external wholeness makes us more whole when we experience it.

But it is not easy to find out what we really like, and it is by no means automatic to be in touch with it. It takes effort, hard work, and personal enlightenment to understand it and to feel it. It requires liberation from opinions and concepts and

ego to experience deep liking.

Our judgement of wholeness is bound by internal filters and personal impediments. There is an old Talmudic saying: 'We do not see things as they are. We see things as we are.' (Baer 1994). In order to assess wholeness and the degree of life in things accurately, we have to overcome ourselves, to empty ourselves. In essence the mechanism of judgement is to pay attention to the changes in the wholeness in our own selves as external wholeness influences us. In a sense we use ourselves, our empty selves, as a kind of barometer, by paying attention to 'the expanding and

contracting of our humanity.' Alexander presents an empirical test called 'the Mirror of the Self,' as an aid to doing this. But seeing accurately is very, very difficult. It takes years to develop a good eye, to develop the sensibility and sensitivity to consistently make correct judgements about degrees of life and wholeness.

The act of making judgements of wholeness is not mechanical or analytical, in the sense of measuring and calculating physical parameters. You might say it is an intuitive faculty, but there is a passive sense to that word. Judgement of wholeness is an ability that can be consciously called up, focused, and brought to bear. It is of the greatest importance in design, but alone it is not sufficient: it must be backed up by technical proficiency to be useful. To be masterful, an artist must also have a deep understanding and fluency of technique. To make something truly wonderful, it requires artistic maturity and spiritual vision. And it requires of us simplicity, child-likeness, a kind of purity.

Mathematical Aspects of Wholeness

In an appendix to the first volume of *The Nature of Order*, Alexander briefly discusses the difficulty of developing a mathematical model of wholeness. Current mathematical descriptions of space and matter are very powerful, and can model extremely complex systems. In the present view of physics and physical reality, it is common to have systems that are made of elements and for the systems to have properties that are caused by the cooperation of the elements. The behaviour of the system as a whole may be something new or unexpected. Thus a function or measure that describes the whole system's behaviour might be different from simple arithmetic combinations of functions describing individual elements. But the measures associated with individual elements are defined locally, and do not themselves change as a result of the presence of these elements in the larger system.

In the field of centres, however, the life of any given centre depends on the whole field of centres in which this centre exists. Thus the intensity of a centre can never be understood as a local property of that centre itself, merely in terms of its own local structure. It is always a global property, affected by everything else. This is the essence of the recursive definition of a centre.

Alexander cites that in present-day physics, there is no mathematical conception of a field that has this recursive nature. The classical fields have a field strength that is always dependent on something else, outside the field, and the field strength can be calculated from knowledge of the external factors. But the intensities which occur in the field of centres depend on the field's own values. The field of centres has the property that at any given point, the field strength is a function of the many field strengths distributed throughout space in its vicinity.

There is no field in classical physics that is self-dependent in this fashion. There are some similarities to more recent work in physics, such as Geoffrey Chew's bootstrap theory of particles, where every particle is defined in terms of other particles; Ernst Mach's principle which states that the behaviour of any one particle

is affected by the whole universe; other non-local interpretations of quantum mechanics; and recent physical understandings of space as bubbles or ripples (Alexander 2001-5).

But there is no general understanding of the behaviour of matter in which structure becomes more alive as it becomes more organized, and there is no extant mathematical model that describes the recursive nature of wholeness.

Part 2: Go and Order

Go: An Archetypal Example of the Field of Centres

The principal thesis of this essay is that the game of Go is an archetypal example of the field of centres. I suggest that the theory of wholeness provides a comprehensive model for understanding the *nature* of the game of Go (as opposed to understanding how to play.) There is a surprisingly elegant fit between aspects of Go theory and the theory of centres. To players who know the game, it can be shown that the interaction of stones on the board parallels Alexander's description of the mutual interaction of centres. Many of the theoretical and strategic ideas of Go can be interpreted in terms of the field of centres and the process of unfolding order. Big moves and whole board structures are all associated with the idea of large centres and the intensity of the field. The theory may elucidate the nature of the cognitive processes and modes of thinking while playing Go. The theory of wholeness may also shed light on some of the more difficult philosophical questions about the game.

The Structure of the Game

Stones, Liberties, and the Field of Centres

The field of stones on the board is a whole, and it can only be understood in terms of the complex interaction of stones, space, and liberties. Individual stones and empty intersections on the board are centres. The liberties around each stone are centres. Eyes are centres, groups and parts of groups are centres, the spaces between stones are centres, and territories are centres. Thick groups are powerful centres. Inefficient shapes – empty triangles, farmer's hats, clumps of stones – are weak centres. The way all these centres work together make the game what it is.

The meaning and value of an individual stone can only be understood in terms of the stones on the rest of the board. It cannot be evaluated in isolation. A stone in the bowl is nothing. This exactly coincides with the field theory of wholeness. The stones are working together, cooperating with each other, and creating larger structures on the board. They are interconnected and interdependent in a field-like fashion, influencing each other and the space around them.

Strong Stones and Weak Stones

Every competent go player understands that the strength and value of a stone changes during the game. A weak stone can be made stronger by a one-point jump. A local sequence that develops thickness for a group of black stones will make a

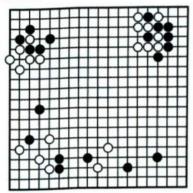
nearby lone white stone much weaker. Stones (of the same colour) help each other. The strength of stones on the board is one of their fundamental properties, and players must pay close attention to it. This property is very sensitive: a single stone can have a profound effect on others around it.

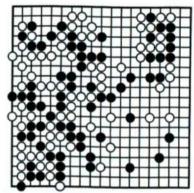
The Recursive Character of Stones

The centres on the board – stones and space – can only be understood in the recursive sense of field theory. They only exist in terms of themselves and their interrelationships. Stones have exactly the recursive character wholeness, in which each stone is affected by every other stone on the board. The strength of a particular stone is a function of the strengths of other stones, the strength of which depend, in turn, on the strength of the first stone. As a game proceeds and structure unfolds, individual stones become *more*. It is not just that larger structures are formed: the stones themselves have more meaning, more strength, more value. This commonly understood behaviour of stones is not consistent with the classically understood behaviour of matter, but it does make sense in terms of recursive field theory.

The Influence of Stones

Stones radiate influence across the board. This is fundamental to Go theory. In terms of play, the phenomenon has been characterized and its impact on tactics and strategy is clearly understood. But influence has not been explained theoretically. It is not energy, like heat radiating from a hot ember. Nor is it a field induced by moving particles or matter, like magnetism or gravity. Somehow, it just comes from the stones.





Hashimoto Utaro vs. Go Seigen (Wu Ching-Yuan), 1950. Shown at moves 40 (an extremely complicated large-scale battle has just started in the lower left, following a black invasion into a white sphere of influence) and 142 (nearing the end-game, with only the lower right yet to be fully differentiated into middlegame structure). Go Seigen, one of the great geniuses in Go history, won with black by 1/2 point).

The theory of centres provides a coherent explanation. Influence is the field effect of interacting centres. A single stone has a field effect, a halo of influence around it like that of a dot on a page. In the complex structure of a game, the field of influence in board-space is caused by the recursive interaction of stones, liberties, and the unoccupied points on the board.

The Field of Stones and Profound Structure

In western descriptions of Go, we often read of the enormous number of possibilities in the game and the size of the game tree. But the depth of the game is not merely a function of the extremely large number of possible games. It has more to do with the nature of the structure that is being generated. There are an extraordinary number of possible games of 'Pick-Up Sticks,' a function of the near-infinite number of possible arrangements of sticks in the pile at the beginning of the game. But there is little structure and the game is not deep.

Go is profound not because of the magnitude of its numbers but because of its structure and the way this structure is formed. The field of centres, when it comes to life intensely, is a profound thing, with countless overlapping structures and latent possibilities. The depth of a game is a function of the richness of the field—the structure on the board and the latent lines of play. The intensity of the field of the entire game (perhaps a measure of the greatness of a game) is a function of the interdependent strengths of fields of stones, space and influence.

The Density of Centres and Game Content

The density of centres affects the degree of wholeness in living structure. It is the thousands and thousands of beautifully formed, overlapping and nested centres that give a great building its life. The carpet patterns illustrated earlier have an enormous number of centres overlapping in the same space.

In Go there is a great difference in content between the game of a beginner and that of a professional. In professional games, there is a difference in content between careful slow tournament play and lightening Go. Game content is commensurate with the density of centres, again both those extant and latent in the field on the board.

Whole-Board Structures

The theory of wholeness provides a framework for understanding global structures in Go. The stones on the board are one interconnected structure, the field of centres. They work together by virtue of the field effect of influence and the recursive intensification of stones. Stones mean something only in terms of their place in the global field and their relationship to the whole. The whole-board structure is not just the stones and territories on the board. It is the field itself.

This field of stones can only be understood in terms of the process that creates it.

The Process of Play

The Generative Nature of the Rule-Set and Emerging Complexity

In the game of Go, a simple set of rules, a homogenous playing field of intersecting black lines, and the binary nature of play – black stones alternating with white – establish the domain for the creation of structures of extraordinary complexity and variety. The game is driven by the quadratic geometry of liberties around each stone, the basic rule of life and capture, and the prohibition of identically repeated board positions. The necessity for two eyes emerges as a function of the governing rules, as do many other tactical considerations: shortage of liberties, snapbacks, the local movement of stones.

Owing to the nature of the governing rules of Go and the geometric characteristics of stones and liberties, the game proceeds in a step-by-step fashion, and complex structure is generated by the application of intelligent play. But viewed in a simple mechanistic sense, it is almost beyond belief that such global complexity and depth can emerge from such elementary conditions. You might expect something more like checkers. The complexity arises because of the recursive interaction of stones and the emergence of a field of centres.

The Development of Structure and Unfolding Order on the Board

As the first few stones are placed on the board, the playing field is differentiated into an already subtle and complex field of centres. Differences in stone placement in the opening lead to games of entirely different character. Compare Shusaku's classical opening with three star points in a row. This of course parallels the development of structure in nature and art. As the game proceeds, one stone at a time, space is differentiated into increasingly complex structure, and this process is exactly that of unfolding order.

Efficiency and Structure-Preserving Transformations

To play well, every stone must respect those already on the board. Globally, we read of the necessity of consistent play. Switching from an influence-oriented opening to taking territory cannot be efficient, according to Go theory, because the stones are not in harmony with those already on the board.

By definition, good moves are structure-preserving transformations. Each move must respect and intensify what came before. Each move must be played with careful attention to the wholeness of the game. This is the deep meaning of efficiency.

It has been said that when played well, Go is a beautiful art in which Black and White dance across the board in delicate balance (Benson n.d.). This dance is the smooth and effortless generative sequence of unfolding order. Stones placed one at a time, in a step-by-step sequence, with respect for the existing structure on the board. Harmony and wholeness are the same thing.

Latent Centres and the Direction of Play

In the theory of wholeness, there is the idea of latent centres: shadowy preemergent centres that are induced by the wholeness. These incipient centres play a large role in design and the process of unfolding structure. In a sense, the process of making structure-preserving transformations is one of paying attention to—even discovering—latent centres and then intensifying them and bringing them to life. There is of course not one single line to follow. Options exist. On the surface, the 'Lotto' carpet pattern is completely different from another famous field pattern known as the 'Small Pattern Holbein.' They both originate from the same underlying structure, a slipped grid. Both patterns evolved through a process of structure-preserving transformations. But design choices were not the same: different latent centres were intensified and a different being was brought to life.

In a game of Go, there are thousands of unrealized lines of play. These lines of play are latent centres, and their existence on the board has an enormous impact on the choice of moves and the course of a game, even if they are never realized. Potential, aji, and follow-up can all be understood in terms of latent centres. Some moves and sequences are rejected because they are structure destroying, but at a given instant, there may be many possible moves that are structure-preserving. In some positions, the correct direction of play is clearly established by local conditions of influence, territory and potential; but in others, there are a number of very different but equally playable moves. This helps explain why we can have many different games that develop from the same initial conditions, all of them profound, all of them generated by a sequence of moves that respected the whole.

Style

We can also understand playing style in these terms. Two architects, asked to build the same project on the same site, might design vastly different buildings, each equally beautiful, each made with close attention to the wholeness, but emerging from different ideas and different choices. Extended, this explains different building styles across cultures and time.

In Go, it is hard to say there is one 'right way.' Players have different styles, true to themselves and true to the emerging wholeness. Their games reflect attention paid to different latent centres.

Timing, Sequence and the Flow of Stones

In Go, timing and sequence are of the essence. Tactically, it is necessary to find the correct order of moves. Globally, in order to win, structure must unfold in the correct order. All players know that getting the sequence wrong can have disastrous results. One bad move can ruin a game.

The sequence is the game. Dynamic process is fundamentally intertwined with structure. Each move is intimately and inextricably connected with the moves preceding and following it (Nam 2001). Go is the flow of stones, not simply the static structure on the board. In general, this is a basic principle of the theory of wholeness.

There is an interesting empirical parallel with architecture. In the design and construction of a building, there is a characteristic alternating rhythm in pace and scale. We do not experience a homogenous movement from large to small. Work

may be proceeding in the large, at a big scale, but then it shifts to the very small, a detail or ornament. By necessity, the small structure must be worked out at that moment because of its importance in the emerging global structure. Its resolution informs the larger whole.

The movement of stones in a game matches this. Play alternates between wide-spread global development (stones in the corners, extensions, big points) and local sequences (joseki and fights), with an overall trend towards finer scale. Local sequences may be dozens of moves long (complicated josekis such as the large avalanche and taisha; or large middle-game battles) or they may consist of only two moves (probes or forcing moves), but they are always played in the context of the whole-board, affected by and affecting adjacent structures of stones.

This alternating rhythm and flow between large and small scales is perhaps a recurring dynamic attribute in the development of living systems.

Large-Scale Strategic Moves

Understanding large-scale strategic moves is one of the most difficult aspects of learning Go. As we learn the game, our vision expands from chasing stones and isolated fighting to how the stones are working together globally. Go theory tells us we should always be looking for the largest move on the board. At times this means taking a big point in an open area of the board, while at other times it means making an urgent move to resolve a local area where black and white stones are in close contact.

Again there is a useful parallel to building. At each step in the construction of a building you must choose what to do next. Sometimes this is governed by the technical imperatives of the construction process. But in general there is freedom to choose what to do next, and the choice is important. In terms of the field of centres, the choice is made by considering what will help produce the largest whole.

We read of legendary large-scale moves. The famous 'ear-reddening move' of Honinbo Shusaku against Gennan Inseki is the most famous example. Some of these moves are no doubt brilliant because of their tactical meaning, but there are large-scale strategic moves that have implications for the whole board. A single stone affects the entire field of emerging centres.

In terms of wholeness, a great move is one that affects or brings into being the largest centres. A great move has a deep impact on the global structure of the game, the intensity of the manifest field of centres and the domain of latent possibilities. Order is a measure of great moves.

Go Cognition

Finding great moves is not merely a process of reading. Whole-board thinking means evaluating a move or a local sequence in terms of the wholeness of the entire board.

Professionals, I posit, have a highly tuned sensibility for the field of centres in the game, and this faculty is a crucial aspect of their strategic thinking. Intuition and Feeling

In the Go literature we read of the difficulty of understanding what professionals are doing when they are thinking strategically. We can understand their utilization of a knowledge base, particularly in the opening and in *joseki*; it is clear what is happening when they are reading or counting; we can understand from their publications something about positional judgement, the use of influence, and the direction of play. Perhaps we can even attribute their astonishing ability to directly *see* solutions and the outcomes of complex sequences — without reading — to pattern recognition, an eye for shape, and a familiarity with problem structure that stems from a lifetime of study. But at some level of whole-board thinking, professionals take a leap beyond mere analysis, and it is difficult for amateurs to understand what they are doing. Indeed, professionals themselves have trouble describing exactly how, and about what, they are thinking when considering whole-board strategy. We do read about intuition, that professionals can have a great intuitive sense for the game, but it is still not clear what this means.

I suggest that what they are doing at this level of cognition is paying attention to the wholeness of the game and making aesthetic and analytical assessments of order. The so-called intuition of professionals is their sensitivity to order and the field of centres. It is not a passive sense, but a highly evolved sensibility that is directed at structure. This skill is not a linear extension of reading, looking forward into the game to a depth unimaginable to amateurs. It is a different ability altogether, although it only exists in the context of deep knowledge of the game and reading power. In thinking about possible moves, when they transcend mere reading of sequences, great players are making judgements about the emerging wholeness in the field of stones. They are aware of the shimmering order on the board in the same way that great artists are aware of the life shining out of their work.

Empty Mind

Internal filters affect the clarity of vision required to assess wholeness. We can get in the way of our own judgement. In design and the arts, it is necessary to make ourselves small to see accurately.

At the beginning of games, with the clock running, professionals often sit still for surprisingly long moments without placing a stone on the board. They are settling themselves to overcome their emotions and the stress of the game. To play well, it is necessary to transcend self and idiosyncrasies: fear, greed, an unbalanced preference for power or territory. The game requires delicate balance, and players are clearing their minds in order to see things as they really are. Just as in the arts, playing with an empty mind is needed in order to pay close attention to the subtle wholeness of a game.

Part 3: Go, Nature, and the Great Arts

The Shared Structure of Wholeness and the Beauty of Go

Go is the production of order. Unlike many board games, Go is fundamentally a game of construction rather than destruction or manoeuvre. Players *build* complex structure on the board. It is my premise that this structure is the same living structure of wholeness that is found in nature and the great arts.

The nature of the game leads me to suggest that Go is an archetypal example of the deep kind of order described by Alexander as the field of centres. The game is a field of interacting stones and space, and in a good game, the field resonates with life. In a great game, the players are touching on the organizing forces of the universe and a transcendent realm of unity and oneness of structure.

The great beauty of Go arises equally from the creative process of play and from the evolving shapes and relationships between stones as the structure of a game unfolds. The flow of stones mirrors the creative processes of nature and the artist. The underlying structure is that of Bach and the stars.

The Mysterious Nature of Go

Go shares in the mystery of the universe because it has the structure of the universe. An understanding of this structure helps explain some of the mysterious aspects of the game. The field of centres itself is intrinsically mysterious in its behaviour. The field's recursive nature and the way life springs from nothingness defy Cartesian explanation.

On the board, stones exhibit well known but uncanny traits. While sitting immobile and inert on the board, they get stronger and weaker in the context of other stones, they radiate influence and power, they are imbued with latent potential. If we understand that Go is a recursive field of centres, these seemingly bizarre characteristics can be explained.

Even the strange idea that the meaning of a move cannot be known until a game is almost over (Nam 2001) makes sense in terms of wholeness: because the structure of centres settles out from the wholeness as it is unfolding, the meaning of moves *cannot* be understood until the structure is well formed. Unexpected outcomes and surprising results are characteristic of the process of unfolding order. The unknowable nature of Go is a function of the process of the creation of wholeness.

The game presents deeper mysteries still. Some regard it as otherworldly; others draw connections with Eastern philosophy and religious thought. By its very nature, Go somehow reflects the ultimate nature of things.

In the early twentieth century, as physicists started exploring the strange world of quantum mechanics, their work produced insights into the nature of reality very similar to those produced by the study of eastern philosophy (Zukav 1979). The most important characteristic of the eastern worldview – one could almost say the

essence of it – is the awareness of the unity and mutual interrelation of all things and events, the experience of all phenomena in the world as manifestations of a basic oneness (Capra 1985). According to quantum mechanics, the physical world is 'not a structure built out of independently existing un-analysable entities, but rather a web of relationships between elements whose meanings arise wholly from their relationship to the whole' (Stapp 1971). Alexander's definition of living structure and his more metaphysical speculations also transcend the prevailing mechanistic view of reality, and they share much with quantum physics and eastern mystical philosophy.

Like great art and nature itself, Go shows us fundamental truths about the world and our existence. The scintillating structure produced on the board is personal in that it resonates with our being. Go is a mirror of the self. In playing the game, our experience of the dance of stones is a window through which we can glimpse the substrate of nature, the undivided wholeness of the universe.

Postscript: The Field of Centres, Mathematics and Computer Go

As a postscript I would like to suggest the possible application of the theory of centres to mathematics and computer Go. Frankly, I do not know much about either. I understand that elegant theorems for certain aspects of the game have been formulated, and that analysis engines for life and death problems and the endgame are now powerful. Computers can have enormous and perfect memory of stored *joseki*. And there are various strategies for breaking problems into manageable parts, pruning game trees, using knowledge bases, and thinking more intelligently about the game. But it is clear that mathematicians do not have a comprehensive understanding of the game, and that computer Go has a long way to go before machines can play powerfully. The problem lies in global structures and whole-board strategy.

If in fact the game is a field of centres, then the development of a model of the game based on the theory of centres might be a powerful strategy to move mathematics and computer Go forward. It would necessitate the development of a mathematical model of Go where every move and every local sequence of moves could be evaluated in terms of its effect on the global wholeness, W, of the game. (W would have to be formulated in some fashion in terms of territory and the process of unfolding would have to be defined in terms of the governing rules of the games and the interaction of two competing structures of stones.) This in turn would require modelling the field of centres of the whole game — the interconnected and nested structures of stones and liberties and unoccupied points on the board. And foremost, it would require a mathematical description of the recursive properties of the field, what every competent Go player understands, that the strength and value of every stone is affected by every other stone on the board.

This may prove to be difficult, but it might offer powerful advantages. It seems possible that this might lead to a mathematical description of Go in terms of one

unified theory. It would provide a fundamental model for the entire game, including whole board structures and strategy. Conceptually, it seems likely that many of the difficult strategic concepts of Go (influence and power, *sugi*, thickness and thinness, efficiency, over-concentration, *aji*, potential, good and bad shape, flexibility, big moves, urgent points, direction of play, balance, harmony, *haengma*) could all be defined in terms of the field of centres and modulations in the intensity of the field.

This is not to say that such a model would replace programmed knowledge bases, analysis engines, and other computational strategies; but it might provide a global framework *inside of which* they can operate in terms of whole-board strategy.

There is an additional attraction to this line of inquiry, a reciprocal payoff. Alexander describes the difficulty of formulating a mathematical model of wholeness and how the field of centres behaves. His work, in its comprehensive and final form in *The Nature of Order*, is just now being published. Alexander has attempted to formulate a mathematical model of the field of centres himself, and apparently a few of his colleagues in physics have also considered the problem. But in general this line of thought is in its infancy. With the publication of *The Nature of Order*, this may change.

In the course of attempting to formulate a general mathematical model of the recursive field of centres, it might be useful to consider finding a *specific* solution to a more limited problem. A problem with well defined limits, clarity and elegance of structure, few unknowns, and perhaps a history and established base of inquiry. The problem of modelling Go has these characteristics and the game might well serve as a useful test-bed. Go stones so clearly have the recursive character of the field of centres that there is not a conceptual hurdle to overcome, such as there might be in accepting that matter behaves this way. The simple binary and geometric nature of the game can be easily described mathematically and makes for relatively straightforward problem definition and programming of the step-by-step evolution of the game. Motivation to solve the problem is evident in the intellectual curiosity of mathematicians and the competitive efforts of Go programmers around the world.

Over the years that I have wondered about Go and the field of centres, it has seemed to me that there are two practical ways to go about this. Developing programs and testing their strength is obvious. A more fruitful and powerful process might involve *fitting* models to existing (human) game records and measuring quantitative game parameters in terms of recursive field theory: density of centres, strength of stones, degree of influence, local symmetries, future potential, ntensity of local and global wholeness. In conventional Go theory and in the udgement of strong players, the differences between the trivial games of weak mateurs and the masterpieces of the strongest professionals are understood in erms of the meaning of moves and game content. The spectrum of game records could thus serve as the raw data for testing the fit of mathematical models of

wholeness in Go, by correlating numerical model parameters with empirical judgements of the meaning of individual moves, the depth of entire games, and possibly the strength of players (one would expect W in games of weak amateurs to be orders of magnitude less than in the games of strong professionals.)

References

Alexander, Christopher 2001-5. The Nature of Order, 4 Vols. Berkeley.

Allis, Louis V. 1994. Searching for Solutions in Games and Artificial Intelligence. Ph.D. Diss., Rijksuniversiteit Limburg: 174. The number is hard to pin down, as it depends on what is meant by 'possible,' and such factors as capture and reasonableness of moves. Allis suggests for average games 10³⁶⁰, others higher (10⁷²⁰) Even the lowest estimates are truly massive numbers, far exceeding the number of atoms in the universe.

Baer, Joshua 1994. Seeing and Believing: Navajo Blankets. In: The 1994 Hali Annual, 180-193. London

Benson, Terry no date. Quoted from Kiseido home page: http://kiseido.com/index.html Capra, Fritjof 1985. *The Tao of Physics*. 2nd ed. Boston; 130, sentence quoted verbatim.

Curtis, Helena 1983. Biology, 4th ed. New York.

Duff, Stephen 2003. Wholeness, Order and the Field of Centres in Go: Possible Insight into Large-Scale Strategic Moves and Whole-Board Structures. In: Proceedings, 2nd International Conference on Baduk. Myong-Ji University, Yong-In, Korea; 117-136.

Jacobs, Alan 1993. Great Streets, Cambridge, Massachusetts.

Nam, Chihyung 2001. Issues in the Popularization of Baduk in the West. In: Proceedings, 1st International Conference on Baduk. Myong-Ji University, Yong-In, Korea; 107-115

Stapp, Henry 1971. S-Matrix Interpretation of Quantum Theory. In: *Physical Review*, 1303. Yanagi, "Soetsu 1972. *The Unknown Craftsman: A Japanese Insight Into Beauty*. Tokyo. Zukav, Gary 1979. *The Dancing Wu Li Masters*, New York; 331, quoted.

The Evolution of Sugoroku Boards / Katsumi Yuhara

Introduction

Among other board games that have been popular in Japan is "sugoroku," a

board game similar to backgammon.

The design of the equipment was different, but the rules were quite similar to those of backgammon. Sugoroku is played by two players on a rectangular board. Each player puts 15 pieces, either white or black, on the board which has 2 lines with 12 squares in each line. Two dice are thrown from a cylinder. According to the numbers on the dice, the players move their pieces forward alternately. Basically, the player who has moved his 15 pieces from his own territory to the opponent's territory wins the game. This is a typical race game.

According to Koichi Masukawa, sugoroku and backgammon are board games with the same origin, which can be found in ancient Egypt about 3000 years ago (Masukawa, 1995, p. 34). In other words, this original game is thought to have spread from ancient Egypt east, through China, and to have become sugaroku in Japan. It also spread west and became backgammon in Europe. Whether the game derives from an Egyptian prototype remains, however, to be established. Much more work on the early history of these games is to be done.

The oldest written record of sugoroku is an order to prohibit the game issued in 6891). Since information is lacking about the class at which this prohibition order was aimed, the exact popularity of sugoroku at that time is unknown, but it is certain that people played sugoroku in the late 7th century. It is not clear when sugoroku was introduced to Japan, but it was a most popular board game in Japan for about 1200 years since the late 7th century until it lost its appeal in the 19th century. In present Japan it has faded into obscurity, and become virtually "a lost board game."

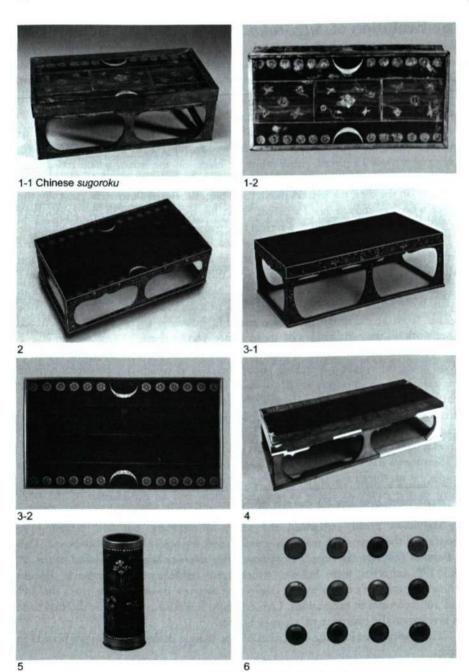
Masukawa has studied this board game from a world history perspective. In his books, he produced the first history of sugorok, including the origin and development of the game, its status in Japanese society, and an explanation of the rules

(Masukawa, 1978, 1995).

Masukawa greatly advanced the study of sugoroku, but few people have mentioned the equipment that was actually used, especially the sugoroku board. This is because few sugoroku boards exist now. Only sugoroku boards produced in the 8th and 19th centuries were known, which were inadequate for research. Recent archaeological research, however, discovered sugoroku boards dating from the 14th and 16th centuries in excavations. Consequently, it is now possible for the first time to investigate the evolution of sugoroku boards.

This paper examines the evolution of the unique designs of sugoroku boards in Japan.

^{1 &}quot;Jito Section," Nihon Shoki Vol. 30



Diag. 1: Ancient sugoroku boards (7th and 8th centuries)

2 Existing Sugoroku Boards

First of all, let us review the existing sugoroku boards in Japan from ancient to modern.

2.1 Ancient Sugoroku Boards

The oldest existing sugaroku boards are stored in Shosoin Storehouse. Shosoin Storehouse has five boards, presumably sugoroku boards, from the Nara Era (710-784), but only the three boards shown in diagrams 2-4 are considered to be definitely sugoroku boards. Looking at them, clearly different lineages of sugoroku boards are stored together. This can be seen by the patterns on the faces of the boards. Using as a reference a sugoroku board from the Tang Dynasty in China (618-907) shown in the diagram 1-1, this paper examines lineages of the sugoroku boards introduced to Japan.

1. Chinese sugoroku board (Tokyo National Museum et al. eds., 2002, p. 99). This is a miniature sugoroku board excavated as one of the burial items from the 206th mound at Astana ancient burial mound in the Uyghur Autonomous Region in northwestern China. It was made in the 7th century. It is a model of a box-type sugoroku board that is a combination of thin boards, and it is an elaborately detailed replica. It ostentatiously decorated with wood paint. The face of the board is divided into three sections along the long edges, and the middle part is further divided into three parts. Both right and left sections have lunettes of ivory in the middle. There are six imprints of five-petalled flowers located on each side of the lunettes. Low sideboards run around the face of the board. The board is 20.8cm in length, 10.0cm in width, and 7.5cm in height. It belongs to the Museum of Xinjiang Uyghur Autonomous Region Museum.

2. Sugoroku board ostentatiously decorated with paint (Ohta et al. ed., 1982, p. 71). It is quite similar to no. 1 above. The face of the board was made by combining three thin wooden boards. Consequently, these effectively divide the board into three sections though there is no clear division on the board. Both right and left sections have lunettes of ivory in the middle. There are six imprints of five-petalled flowers located on each side of the lunette. A six-petalled flower is placed in the middle of each short edge on the face of the board. This sugoroku board is believed to be one of the personal effects that Emperor Shomu loved (the 45th emperor, reign: 724-749). It is 54.5cm in length, 30.6cm in width, and 17.8cm in height. The board belongs to the Office of the Shosoin Treasure House, the Imperial Household Agency.

3. Sugoroku board ostentatiously decorated with wood paint (Nara National Museum ed., 1995, p. 24). It is quite similar to no. 2 above, but it is a little different in its details. The face of the board is made by combining four thin kingwood boards. Both right and left sections have lunettes of boxwood in the middle. There is no six- petalled flower in the middle of short edge. It is 54.3cm

in length, 31.0cm in width, and 16.7cm in height. It belongs to the Office of the

Shosoin Treasure House, the Imperial Household Agency.

4. Simple sugoroku board with little decoration (Nara National Museum ed., 1986, 23). The legs are similar to those of nos. 1-3, but the shape of the face of the board is quite different. There is no side board around the face of the board; instead, there is narrow bordering at the end. The face of the board is made by combining three thin boards (different materials). The face is divided into three sections along the long edges, and there is one central line crossing the face of the board in the middle of the long edge. Both right and left sections have 12 quadrate squares each for pieces. The board is 68.0cm in length, 29.0cm in width, and 16.3cm in height. It belongs to the Office of the Shasoin Treasure House, the Imperial Household Agency.

Board no. 1 demonstrates the typical features of a *sugoroku* board seen in north China: It is a box-type, it has a lunette in the middle of the long edge on the face of the board, there are six petalled flower or small round objects on both sides of the lunettes, and there are side boards around the face of the board. These features are commonly seen in *sugoroku* boards in north China from the Tang to the Qing dynasties.

Boards no. 2 and no. 3 are Japanese box-type sugoroku boards, closely akin to no. 1. It is uncertain whether this pattern is imported or made domestically, but certainly, it is in the same lineage as the sugoroku board in north China. No. 4 is considered to belong to a different lineage from the rest, judging from the shape of the face of the board. The shape of the face of the board no. 4 is closest to the sugoroku boards after the late 12th century that have a specifically Japanese pattern.

Examining the same historical materials, Masukawa estimates that no. 2 and no. 3 originated in north China and no. 4 in south China (Masukawa, 1995, p. 123).

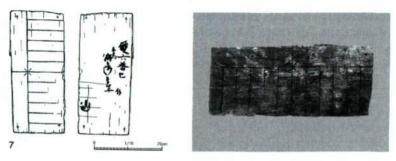
Items no. 5 and no. 6 are a cylinder and pieces presented as reference materials. No. 6 is a cylinder with ostentatious decoration (Goto ed., 1999, p.145). It is 8.5cm in height. No. 7 is a glass pieces with green coloration. The surface cross section presents a converging lens shape (Nara National Museum ed., 1998, p.24). It is 1.4-1.5cm in diameter and 0.7-0.8cm thick. Besides this, Shosoin Storehouse has pieces made of crystal and amber. Because these are stored separately from other sugaroku boards, their relationship to the sugaroku board presented here is unknown.

2.2 Mediaeval Sugoroku Boards

Three sugoroku boards are confirmed to have been made in the Middle Ages. All were excavated in the ruins of mediaeval castle or samurai houses. We have sugoroku boards of box-type and thick-plate-type made of one-piece wood.

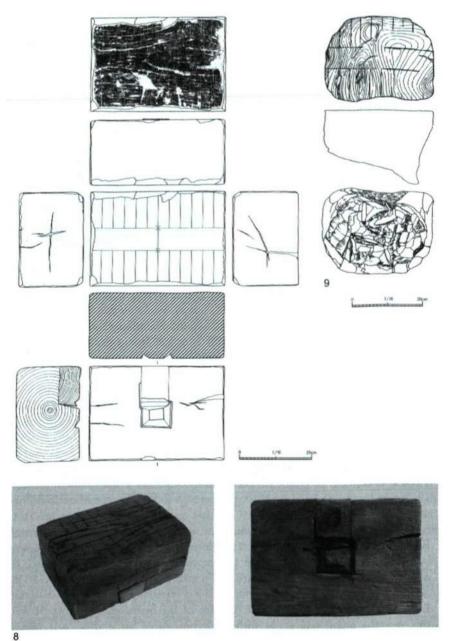
7. Sugoroku board excavated from the ruin of Hojo Tokifusa/Akitoki residence located in Kamakura-city, Kanagawa (Fukuda, 1991, p. 4). It is a box-type sugoroku board, made in the 14th century. It is considerably chipped, but about one half of the face of the board still remains. The thickness of the face of the

board is about 1cm. The shape of the face of the board is the same as the *sugoroku* board drawn in the picture scroll *Haseo Soshi* (see diagram 7-14) made around the same period. The face of the board is quite rough. For example, the rectangular squares are not parallel. It is 36.0cm in length and 27.0cm in width (figures estimated from a replica). It belongs to Kamakura Municipal Board of Education. This is the only recognizable box-type *sugoroku* board after the Middle Ages that includes art materials.



Diag. 2: Sugoroku board in the Middle Ages (1) (14th century)

- 8. Sugoroku board excavated from the Mizuhashi Kanehiro/Nakabanba ruin in Toyama-city, Toyama (Kashima et al., 2001, p. 36). It is a thick-plate type sugoroku board which was made in the mid to late 16th century. The face of the board is divided into three sections along the long edges, and there is one central line crossing the face of the board in the middle of the long edge. Both right and left sections have 12 rectangular squares each for pieces. An "X" is placed on each joint of the central line and the square. There is an engraving in the middle of the back of the board. It is 8.4cm in length and 7.0cm in width. The central part of the rectangle is shaped like a truncated pyramid. At the back of the board there is a patched spot in which different wood was implanted into a crack. It is made of zelkova. The board is 37.6cm in length, 26.0cm in width, 18.2cm in height, and weighs 15.4kg. It belongs to the Toyama Municipal Board of Education.
- 9. Sugoroku board excavated at the Ichinohe Castle ruin located in Ichinohe-machi, Iwate. (Takada ed., 1982, p. 169) It is considered to be a thick-plate sugoroku board which was made in the late 16th century. It is considerably chipped, and only a part of the face of the board still remains. The face of the board is divided into three sections and both right and left sections have rectangular squares. Because of erosion, the details of the face of the board are not clear. Most of this sugoroku board was made with a hatchet. After being used as a sugoroku board, it seems to have been re-used for a different purpose. It is made of Zelkova. It belongs to the Ichinohe-machi Board of Education.

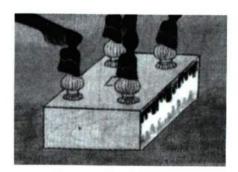


Diag. 3: Sugoroku boards in the Middle Ages (2) (16th century)

Board no. 9 is a typical thick-plate type *sugoroku* board from the Middle Ages. The same kind of *sugoroku* board can also be identified in art works from the early 14th to the early 17th centuries.

A special feature of this sugoroku board is the rectangular engraving in the middle of the back of the board. Similar engravings can be found in the backs of go and shogi boards. Professional board craftsmen call it "otouke" (Yoshida, 1981, p. 92). Diagram 4 is an example of otouke engraved in the back of a go board during the Edo Era (1603-1867). The picture to the left is a go board made in the mid-19th century (Yoshida, 1981, p. 19). The central part of the otouke has a pyramid shape. The art to the right is one scene of the picture scroll Oguchi that was made in the early 17th century (Takada ed., 1992, p. 106). In this scene, an upside-down go board is drawn, and otouke can be seen in the middle of the back of the board. Details of its shape are unknown, but it shows that an otouke already existed in the early 17th century. Go and shogi are the games still popular today, and, almost without exception, there is a similar otouke on the back of the board. People believe that the function of the otouke might be an acoustic effect, which produces a better sound when a go stone or shogi piece was placed on the board, or a drying acceleration effect which prevents deformation and cracks caused by uneven drying of the board (Yoshida, 1981, p. 93). However, unlike go and shogi boards, sugoroku boards do not have legs. Consequently, these effects cannot be expected. Then, why do sugoroku boards have otouke? In order to answer this question, it is necessary to look into the evolution of go and shogi boards, but that is beyond the scope of this paper. I hope to examine this issue later in a separate paper.





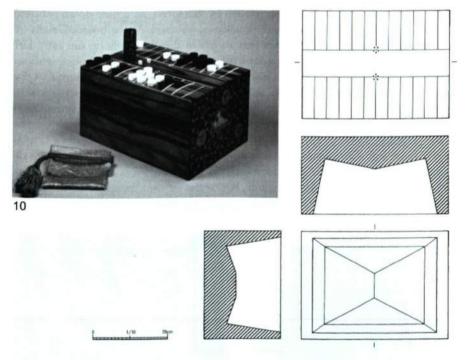
Diag. 4: Back of the go board (17th and 19th centuries)

2.3 Modern Sugoroku Boards

Diagram 5 is a modern sugoroku board.

10. It is a gorgeous *sugoroku* board whose sides are lacquered in gold. It was one of the bridal goods when a daughter of a court noble married into household of a

feudal lord. The board was made in the late 19th century. It is a thick-plate *sugoroku* board, and the inside is empty because it was hollowed out. There are handles on both sides for easy carriage. The face of the board is divided into three sections along the long edges, and both right and left sections have 12 rectangular squares each for the pieces. There is no central line and a plumshaped ornament is placed on every center of the long edge. The inside of the board is wholly painted with black lacquer. It is made of diospyros. It is 39.4cm in length, 28.6cm in width, and 20.5cm in height. It belongs to the Hikone Castle Museum.



Diag. 5: Modern sugoroku board (19th century)

There are some other *sugoroku* boards made in the 19th century that have been authenticated, and they share common features in the structure of their boards. Each of them is a thick-plate *sugoroku* board made of one piece of wood and the inside of the board is empty because it was hollowed out. Looking from below, the inside of the board has a low pyramid shape. What is important here is the relationship between these and the *sugoroku* board excavated from the Mizuhashi Kanehiro/Nakabanba ruin. In other words, it is a point of contention whether an

otouke in a 16th century sugoroku board and the inside shape of a 19th-century sugoroku board are basically the same design or not. The time difference between these historical materials is so great that it is difficult to make a concrete assessment at present. In the future, when we have more historical materials that may span this time difference, it will be necessary to investigate this question again.

3 Evolution of Sugoroku Boards

This section discusses the evolution of *sugoroku* boards. Ideally, this paper should focus only on existing *sugoroku* boards, but currently we have very few examples. Consequently, we use historical art works from between the 12th and 19th centuries in which *sugoroku* boards are depicted. Using art works may not be the best solution, but looking at the arrangement of pieces drawn on the board, there are many works that illustrate games played according to the actual rules. To some extent, they can be expected to be true to nature. We have collected and analyzed over 60 art works, and have shown 18 representative ones here.

3.1 Categorization and Typology of Sugoroku Boards

Attribution of each part of a *sugoroku* board is categorized as the following. Based on the result of this analysis, we have broken *sugoroku* boards into eight types, A through E3.

I: Structure of board

a: box type b: thick-plate type c: thick-plate type with air hole inside

II: 12 sections to place pieces

a: petal type b: quadrate square c: rectangular square

III: mark in the middle of the long edge on the face of the board

a: lunette b: central line c: central line and "X" shape d: plum shape

IV: Handles on both sides

a: none b: yes V : Decoration

a: none b: yes

3.2 Evolution of Each Typology

Survey of the evolution of each typology is in the following order:

Typology A \Rightarrow Typology B \Rightarrow D1 \Rightarrow D2 \Rightarrow E1 (E2) \Rightarrow E3 \Rightarrow Typology C \Rightarrow

The oldest existing sugoroku boards were made in the 8th century. These boards, according to their shapes, can be categorized into Typology A and Typology B. Typology A is a sugoroku board that has a pattern common in north China. Typology A has very little in common with Japanese sugoroku boards that appeared

after this type. Typology A did not become popular and it is thought to have disappeared early on. Typology B, according to the shape of the face of the board, is considered to be the origin of the *sugoroku* boards with the Japan-specific pattern that appeared after this type. Because we do not have historical documents from between the 9th and 11th centuries, we do not know the actual conditions during this period.

Typology C is a simple box-type *sugoroku* board. Because there is only one example, that excavated from the ruin of the Hojo Tokifusa/Akitoki residence, we cannot grasp the whole picture of Typology C. As far as this example is concerned, it has exactly the same board shape as the thick-plate type of the same period, and the size is almost the same. We have Typology B in the previous stage as the same box-type *sugoroku* boards, but considering the rough shape of the board, it is difficult to imagine that Typology C is in the later version of Typology B and in the same lineage. It is possible that Typologies D1 and D2 belonged to the same ancestral stock as Typology C, but were not in a direct line of descent.

ancestral stock as Typology C, but were not in a direct line of descent.

Typology D1 was the inception of Japanese sugoroku boards with a unique pattern. The most important feature of this sugoroku board is that it is a thick-plate type made of one piece of wood. Currently, the confirmed oldest Typology D1 is the sugoroku board drawn in the picture scroll Choju Jinbutsu Giga (Diagram 7-11) which was presumably made in the late 12th century. This picture scroll shows a personified monkey, walking and carrying a sugoroku board on his shoulder as if it were very heavy. We have no existing sugoroku board made in the same period, but it was probably a thick-plate board. Because sugoroku was already popular during that period, it is thought that Typology D1 began to appear much earlier.

The transitional period from Typology D1 to Typology D2 probably lies in the

The transitional period from Typology D1 to Typology D2 probably lies in the late 13th century. The change from Typology D1 to Typology D2 is small. Typology D2 has "X" on a joint of the central line and the square, and the board is slightly higher than the earlier type. Typologies D1 and D2 coexisted throughout the Middle Ages.

The evolution from Typology D2 to Typology E1 was seen at the beginning of the 17th century. In this period, Japanese society also evolved from the Middle Ages to the Modern, and it was an important turning point for sugoroku. As far as literary documents and art works are concerned, until the 16th century, only men played sugoroku and it was often used as a gambling game. However, in the 17th century, things changed dramatically. Prohibition orders on sugoroku gambling were issued repeatedly and men, particularly those in the warrior class, shifted their interests to the games of go and shogi. In contrast, new people became fascinated with sugoroku: women and children. In the 17th century, there were many cases of women bringing sugoroku boards as one of their bridal items. Social circumstances surrounding sugoroku changed dramatically. With this social background, sugoroku boards evolved from simple Typology D2 into gorgeously decorated Typology E1. Typology E1 is quite different from its predecessor Typology D2 in the following two respects:

The board came to be decorated and the board had carrying handles on both sides. As for handles, in the early stage of Typology E1, they were attached to the lower part of the sideboards, but as time passed, their positions became gradually higher.

Typologies E2 and E1 existed in almost the same period. One of the characteristics of Typology E2 is that there is no "X" on a joint of the central line and the square. In the 17th century, there was no decoration, but in the middle of 18th century, decorations began to appear in Typology E2.

Typology E3 is the final form of Japanese sugoroku boards. The evolutionary period from Typology E1 (E2) into Typology E3 probably lies in the early 18th century. As for changes in the face of the board, the central line in the middle of the long edge disappeared and the "X" on the joint of the central line and the square turned into a plum-shaped ornament. In Typology E3, the materials used to make the boards were unique. Typology E3 primarily uses disapprose that has a black striped pattern of wood grain textures. This is obvious from a glance at the art works. The biggest feature of Typology E3 is the structure of its board. As far as the existing sugoroku boards are concerned, the inside of the thick-plate board is empty because it was hollowed out.

The issue here is the point at which the inside of the board was first made empty. It is natural to assume that hollowing out the inside of *sugoroku* boards developed gradually rather than thinking that boards with air holes inside came into existence suddenly. So, when did this start? From a functional point of view, this hollowing-out phenomenon has one clear merit: it lightened the *sugoroku* boards. Less strong individuals enjoyed *sugoroku*, and that probably required lighter *sugoroku* boards. In short, it is conceivable that when the number of women players increased, the weight-saving process began. At the moment, lack of convincing evidence means we can only guess, but I presume that it is from the Typology E1 of the early 17th century, that hollowing-out of the inside of *sugoroku* boards gradually began.

The evolution of Japanese sugoroku came to an end with Typology E3.

Acknowledgements

In order to write this article, I have learned a great deal from Koichi Masukawa's studies. I would like to express my respect and gratitude to Mr. Masukawa's academic achievements. Masaya Kashima, Kazuharu Suto, Toru Yaguchi, Miyuki Teshigawara, Takayuki Chiba, Masahisa Yamada, and Torayoshi Yoshida helped me do research and collect historical materials. I would like to thank them by listing their names here.



- 11. Choju Jinbutsu Giga, mid-12th century (Komatsu ed., 1977a, p. 37)
- 12. Gaki Soshi, late 12th century (Komatsu ed., 1977b, p. 4)
- 13. Chuju Jinbutsu Giga, early 13th century (Komatsu ed., 1977a, p. 91)
- 14. Haseo Soshi, early 14th century (Komatsu ed., 1977c, p. 22)
- 15. Ishiyamadera Engi, late 14th century (Komatsu ed., 1978, p. 63)
- 16. Kaka Gunbuzu, beginning of 17th century (Kobe Shiritsu Hakubutsukan ed., 1998, p. 40)

Diag. 7: Sugoroku boards in fine arts (1) (12th -17th centuries)



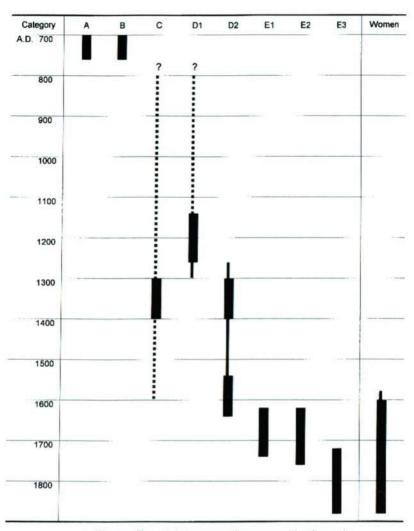
- 17. Suminokura Bunezu, early 17th century (Kobayashi ed., 1995, p. 22)
- 18. Shijoyukurazu Byobu, early 17th century (Kobayashi ed., 1997, p.201)
- 19. Fujoyuurakuzu Byobu (Matsuura Byobu), early 17th century (Nagata ed., 1996b, p. 26)
- 20. Teinai Yurakuzu/Yurifuuzokuzu Byobu, early 17th century (Tsuji ed., 2000, p. 160)
- 21. Teinai Yurakuzu, mid-17th century (Tsuji ed., 2001, p.152)
- 22. Teizen Yurakuzu Byobu, late 17th century (Kobayashi ed., 1996b, p. 195)

Diag. 8: Sugoroku boards in fine arts (2) (17th century)



- 23. Teinai Yurakuzu Byobu, late 17th century (Kobayashi ed., 1996b, p. 203)
- 24. Yuraku Jinbutsuzu Haritsuke Byobu, late 17th century (Kobayashi ed., 1996a, p.181)
- 25. Yujo Bunkozu, early 18th century (Nagata ed., 1996a, p.7)
- Wakashu Sugoroku Asobi, early 18th century (Tokyo Kokuritsu Hakubutsukan, Film No. 41867)
- 27. Ryogokubashi Yusuzumi Oukiyoe, around mid-18th century (Masukawa, 1995, p.266)
- 28. Illustration of Sugoroku Hitorigeiko, beginning of 19th century (Ohara, 1811, Illustration)

Diag. 9: Sugoroku boards in the fine arts (3) (17th-19th centuries)



* Women ; The period when more and more women played sugoroku

; We can confirm real things or in literary documents and art materials.

; high probability

; estimatation

Diag. 6: Evolution of sugoroku boards according to categories

Diso	No	Classification of	Doriod		Shap	Shape of part	part	(-	Measur	Measured figure (cm)	(cm)	Proportion between	Proportion between
à	į	Historical Materials	8	-	=	=	2	>	Calegory	٦	W	I	width and length	heigh and width
-	-	excavated article	7th c.	a	ø	m		Q	A	20.8	10.0	7.5	2,08	0.75
-	7	inherited material	early 8th c.	m	a	a		Q	4	54.5	30.6	17.8	1,78	0.58
-	3	inherited material	early 8th c.	œ	m	m		p	٨	54.3	31.0	16.7	1,75	0.54
-	4	inherited material	8th c.	æ	Q	q		Q	00	68.0	29.0	16.3	2,34	0.56
2	1	excavated article	14th c.	a	o	o			O	36.0	27.0		1.33	
3	œ	excavated article	late 16th c.	q	o	0	m	æ	D2	37.6	26.0	18.2	1.45	0.70
3	6	excavated article	late 16th c.	۵	o				(D2)					;
2	10	inherited material	late 19th c.	O	o	P	q	q	E3	39.4	28.6	20.5	1,38	0.72
7	=	fine art	mid-12th c.	9	o	q	ø	æ	10					(0.54)
7	12	fine art	late 12th c.		0	q	a	æ	10					(0.32)
1	13	fine art	early 13th c.		o	q	a	œ	10					(0.41)
7	14	fine art	early 14th c.	(P)	o	o	e	æ	D2					(0.34)
7	15	fine art	late 14th c.		o	0	æ	æ	D2					(0.52)
1	16	fine art	beginning of 17th c.	9	o	0	m	æ	D2					(0.66)
80	17	fine art	early 17th c.		o	o	р	q	E1					(0.88)
8	18	fine art	early 17th c.		o	O	q	q	E					(0.61)
80	19	fine art	early 17th c.		o	o	Q	q	E					
8	20	fine art	early 17th c.		O	٩	Q	m	E2					(0.56)
80	21	fine art	mid-17th c.		O	o	Q	q	E1					
80	22	fine art	late 17th c.		o	Q	q	Q	E2					(0.77)
6	23	fine art	late 17th c.		o	q	q	æ	E2					(0.66)
o	24	fine art	late 17th c.		υ	O	Q	q	E1					(0.61)
6	25	fine art	early 18th c.		U	o	۵	q	E1					
6	26	fine art	early 18th c.		O	ъ	Q	q	E3					
ō	27	fine art	mid-18th c.		O	Q	q	Q	E2					
o	00	1000	boginging of 10th c	3	•	7	,	-	1					

Chart 2: Categorization	of Sugoroku	Boards
-------------------------	-------------	--------

	- 65		reese		1000	The nu	umber of historical materials
Category	I	П	Ш	IV	V	Real thing	Fine art
Α	а	а	а		ь	2 · 3	
В	а	b	b		b	4	
С	а	С	С		а	7	
D1	b	С	b	а	а		11~13
D2	b	С	С	а	а	8 - 9	14~16
E1	(c)	С	С	b	b		17~19 · 21 · 24 · 25
E2	(c)	С	b	b	a·b		20 • 22 • 23 • 27
E3	С	С	d	b	b	10	26 · 28

* [] ; estimation

Bibliography

- Dong, Li. 2002. Suspicions Regarding What Are Alleged To Be Glass and Agate Weiqi Chess Pieces. In: China Archaeology and Art Digest, 4.4: 63-77.
- Fukuda, Makoto. 1991. Hojo Tokifusa/Akitoki Tei Ato Shutsudo no Sugorokuban. In: Kamakura Koko, No. 20. Kamakura: Kamakura Kokogaku Kenkyujo.: 3-4.
- Goto, Shiro. ed. 1999. Tenpyo no Bijutsu, NihonBijutsu Zenshu, 5. Tokyo: Gakushu Kenkyusha.
- Kashima, Masaya; Yuhara, Katsumi; Fujita, Fujio; and Masukawa, Koichi. 2001. Toyamashi Mizuhashi Kanehiro/Nakabanba Iseki Hakkutsu Chosa Hokokusho, Toyomashi Maizo Bunkazai Chosa Hokoku, 113. Toyoma: Toyamashi Kyoiku Iinkai.
- Kobayashi, Tadashi. ed. 1995. Chibashi Bijutsukan, Nikuhitsu Ukiyoe Taikan, 10. Tokyo: Kodansha.
- Kobayashi, Tadashi. ed. 1996a. Idemitsu Bijutsukan, Nikuhitsu Ukiyoe Taikan, 3. Tokyo: Kodansha.
- Kobayashi, Tadashi. ed. 1996b. Manno Bijutsukan, Nikuhitsu Ukiyoe Taikan, 7. Tokyo: Kodansha.
- Kobayashi, Tadashi. ed. 1997. MOA Bijutsukan, Nikuhitsu Ukiyoe Taikan, 4. Tokyo: Kodansha.

- Kobe Shiritsu Hakubutsukan ed., 1998. Nanban Bijutsu Selekushon. Kobe: Kobe Shiritsu Hakubutsukan.
- Komatsu, Shigemi ed. 1977a. Choju Jinbutsu Giga, Nihon Emaki Taisei, 6. Tokyo: Chuo Koronsha.
- Komatsu, Shigemi ed. 1977b. Gaki Zoshi Jigoku Zoshi Yamai no Soshi Kusouchi Emaki, Nihon Emaki Taisei, 7. Tokyo: Chuo Koronsha.
- Komatsu, Shigemi ed. 1977c. Haseo Soshi Eshi no Soshi, Nihon Emaki Taisei, 11. Tokyo: Chuo Koronsha.
- Komatsu, Shigemi ed. 1978. Ishiyamadera Engi, Nihon Emaki Taisei, 18. Tokyo: Chuo Koronsha.
- Masukawa, Koichi. 1978. Banjo Yugi, Mono to Ningen no Bunkashi, 29. Tokyo: Hosei Daigaku Shuppankyoku.
- Masukawa, Koichi. 1995. Sugoroku I, Mono to Ningen no Bunkashi, 79-I. Tokyo: Hosei Daigaku Shuppankyoku.
- Masukawa, Koichi. 2000. Kurze Geschichte des Trickttrack in Japan. In: Board Games Studies, 3.: 51-58.
- Nagata, Seiji. ed. 1996. Nihon no Ukiyoe Bijutsukan, 3. Tokyo: Kadokawa Shoten.
- Nara Kokuritsu Hakubutsukan. ed. 1986. Dai38kai Shosointen. Nara: Nara Kokuritsu Hakubutsukan.
- Nara Kokuritsu Hakubutsukan. ed. 1995. Dai47kai Shosointen. Nara: Nara Kokuritsu Hakubutsukan.
- Nara Kokuritsu Hakubutsukan. ed. 1998. Dai50kai Shosointen. Nara: Nara Kokuritsu Hakubutsukan.
- Ohara Yoshizo Kikuo. 1811. Sugoroku Hitori Geiko. Edo.
- Ohta, Hirotaro; Yamane, Yuzo; Yonezawa, Yoshiho. eds., 1982. Shosoin, Meiho Nihon no Bijutsu, 4. Tokyo: Shogakkan.
- Takada, Kazunori. ed. 1982. Ichinohe Baipasu Kankei Maizo Bunkazai Hokokusho, Ichinohe-machi Bunkazai Chosa Hokokusho, 2. Iwateken Ichinohe: Ichinohe-machi Kyoiku Iinkai.
- Takada, Yoji. ed. 1992. Bessatsu Taiyo, 77. Tokyo: Heibonsha.
- Tokyo Kokuritsu Hakubutsukan/NHK/NHK Puromoshon. eds. 2002. The Brocade and Gold From the Silk Road. Tokyo: NHK/NHK Promotion.
- Tsuji, Nobuo ed. 2000. Bosuton Bijutsukan Nikuhitsu Ukiyoe, 1. Tokyo: Kodansha. Tsuji, Nobuo ed. 2001. Bosuton Bijutsukan Nikuhitsu Ukiyoe Bekkan Tokyo:
- Tsuji, Nobuo ed. 2001. Bosuton Bijutsukan Nikuhitsu Ukiyoe, Bekkan. Tokyo: Kodansha.
- Yoshida, Torayoshi. 1981. Igo Shogiban-Kigu wo Tsukuru. Tokyo: Taishukan Shoten.

Les jeux de pions à la Belle Époque / Michel Boutin

Les jeux de pions à la fin du XIX^e siècle

Après la Révolution, les enfants de la bourgeoisie avaient à leur disposition
surtout des jeux destinés à l'instruction religieuse et des jeux militaires. Le
succès des armées françaises dans les colonies au cours du XIX^e siècle a certainement favorisé la diffusion de ces jeux belliqueux, voire anti-germaniques après la
défaite de 1870. Les jeux militaires proposés aux enfants étaient surtout des vecteurs de propagande qui complétaient les boîtes de soldats de plomb et les découpages de forteresses en carton. À cette époque, sont apparus aussi les jeux militaires
destinés aux officiers pour leur instruction. Ces « kriegsspiele » n'ont pas eu un
grand succès en France où les cadres de l'armée préféraient les conférences aux
exercices de terrain sur carte pouvant mettre en danger la hiérarchie militaire
(Henrionnet 1898)!

Dans la dernière période du XIX^c siècle, des jeux de pions d'un genre nouveau sont apparus en Europe et en Amérique du Nord. Les nouvelles technologies de cette époque ont inspiré de nombreux créateurs et le développement rapide de la machine à vapeur a favorisé les voyages qui sont devenus un thème privilégié: Voyages à travers l'Europe (Saussine), Le jeu des Paquebots (Watilliaux), etc. Les lois Ferry (1884), rendant l'école primaire obligatoire, ont aussi permis l'émergence de jeux éducatifs pour apprendre l'histoire, la géographie, le calcul, etc. Ainsi, les jeux religieux sont progressivement tombés en désuétude. Il est très difficile d'établir une liste complète de ces nouveautés qui étaient parfois l'œuvre de petits éditeurs-fabricants n'ayant pas les moyens de participer aux grandes manifestations internationales telles les expositions universelles. La plupart de ces jeux n'ont pas survécu à la concentration des moyens de production; beaucoup ont disparu après la première guerre mondiale. Aux côtés des grands classiques (Échecs, Dames, Trictrac), de nombreux jeux pratiqués à la Belle Époque étaient déjà diffusés à la fin du XIX^c siècle.

La créativité des petites entreprises, souvent familiales, masque le nombre réduit de brevets sur les jeux avec pions et tablier; seulement une quinzaine de références entre 1860 et 1900. La plupart de ces inventions n'ont pas été suivies de réalisation bien que deux d'entre elles aient traversé le XX^e siècle: le Salta inventé par Konrad Büttgenbach (brevet n° 292025 du 25 août 1899) et le Stratagème militaire inventé par Constant Roy (brevet n° 173655 du 21 janvier 1886). Ce jeu, simple et attrayant, a été valorisé par Édouard Lucas, le grand spécialiste des récréations mathématiques de la fin du XIX^e siècle, sous le nom de Jeu militaire. Bien qu'il n'ait pas convaincu les éditeurs français de son époque, ce jeu a été décrit dès 1890 sous le nom de « French Military Game » dans un ouvrage américain tout public: The Folks' Cyclopaedia of games and sports. À la fin du XX^e siècle, le Jeu militaire, d'une apparente simplicité, continue à intéresser les spécialistes qui étudient les jeux selon

leur facette mathématique, tels Martin Gardner (1979), Berlekamp, Conway & Guy (1982). Il est toujours édité aux États-Unis sous le nom de *Cornered, a French Game Of Strategy And Pursuit* (Decon Industries, New York, 1970), mais il reste pratiquement inconnu en France.

Sur le plan économique, les fabricants de jeux et jouets français ont pris du retard dès le XIX^e siècle sur leurs concurrents allemands qui ont su exploiter les idées nouvelles de Frédéric Frœbel. Inspiré par les théories de Pestalozzi, F. Frœbel a développé des méthodes d'éducation destinées à la petite enfance en utilisant des jeux et des jouets donnés par l'adulte à l'enfant et appelés « dons » par lui-même. Il a ainsi fondé son premier « kindergarten » (jardins d'enfants) et créé ses propres matériels de jeux en 1836. L'année suivante, pour réaliser ses matériels éducatifs, il ouvre à Bad Blankenburg un établissement qui deviendra une véritable fabrique de jeux et jouets. La « méthode Frœbel » va se répandre dans de nombreux pays mais très peu en France en raison de l'ancienneté de l'école maternelle: « Le jardin d'enfants est devenu en France une institution privée et les dons n'ont fait à l'école maternelle qu'une apparition sporadique. Elle a, cependant, été souvent proche de l'esprit fröbelien » (Michelet 1972). Ainsi, les fabricants de jeux et de jouets français n'ont bénéficié que très tardivement de l'application des méthodes pédagogiques de F. Frœbel. L'éditeur Fernand Nathan a édité ses premiers matériels éducatifs en 1883 et un ouvrage important sur la méthode frœbélienne en 1913 – écrit par un instituteur parisien (F. Garcin) – puis lancé une production de « Jeux éducatifs » en 1916 seulement, sous l'impulsion de Pierre Nathan qui avait séjourné à plusieurs reprises en Allemagne. Après les années 1870, les Français réagissent et deviennent performants dans la fabrication des jeux et jouets de luxe dont la diffusion était favorisée par le développement des grands magasins parisiens.

2. Jouets, jeux et bimbeloterie

Les jouets et les jeux appartiennent au même univers, celui de l'enfance. Les premiers se définissent par « un objet conçu pour amuser un enfant » et les seconds sont « une activité de loisir soumise à des règles conventionnelles comportant gagnant(s) et perdant(s).... » Ces définitions précises du Grand Larousse Universel (1989) mettent en avant la fonction et la structure des jouets et des jeux aux dépens des autres aspects (fabrication, commerce, etc.) qui sont souvent regroupés par les chroniqueurs de la profession sous la formule « jouet français ». Les jeux, en particulier ceux se pratiquant avec des pions et un tablier, sont des boîtes construites en carton ou en bois qui contiennent du matériel (pions, tablier, dés, jetons, etc.). Ainsi, les entreprises qui les fabriquent ont aussi à leur catalogue des jouets, des cartonnages, des jeux d'adresse, etc. Il n'est donc pas surprenant que les études économiques globales de la fin du XIXe siècle et du début du XXe siècle ne séparent pas systématiquement les jeux des jouets. Actuellement, pour le monde des affaires, les jeux, les poupées, les puzzles, les boîtes de construction, etc., sont toujours des sous-ensembles du monde des jouets mais contrairement au début du

XX^e siècle, on trouve actuellement des analyses détaillées pour chacun de ces produits.

De nombreuses classifications des jouets ont été proposées aux XVIIIe et XIXe siècle mais aucune n'a donné satisfaction aux professionnels du jouet en raison de leur confusion. C'est seulement à l'Exposition internationale et universelle de Paris en 1900, qu'une classification des jouets a été établie à l'intention des exposants qui l'adopteront pour les expositions suivantes. Ainsi, les jouets, incluant les jeux, appartiennent à la «bimbeloterie» (c'était aussi la pratique des douanes) qui correspond au groupe XV de la classe 100. Dans son rapport de jury de l'Exposition universelle et internationale de Liège 1905, Alexis Chauvin rappelle la composition de ce groupe: « I.-Matériel et procédés de la fabrication des objets de bimbeloterie. II.-Jouets: poupées, bébés et accessoires, jouets en métal, ménage, montres d'enfants, jouets mécaniques, etc. » Dans la suite de ce rapport on trouve quelques détails sur les différentes fabrications dont l'ensemble « Jouets et jeux de cartonnage, Boîtes de jeux, Tabletterie » où se trouvent les dés, damiers, dominos, jeux d'échecs, jacquets, etc. (Figure 1).



Figure 1 - « Boîtes de jeux, Tabletterie » illustrant l'ensemble « Jouets et Jeux de cartonnage, Boîte de Jeux, Tabletterie ». On y voit, un damier, un Nain jaune, un jeu de quilles, etc.

Dans cette organisation de la bimbeloterie, on voit que les jeux avec pions et tablier (Dames, Échecs, etc.), appartenant traditionnellement à la corporation des tabletiers, sont clairement rangés sous la rubrique « Jouets ». Dans un rapport de jury précédent, celui de la classe 100 « Jeux et Jouets » de l'Exposition de 1900, Léo Claretie (1901) consacre un chapitre entier aux « Cartonnage, Boîtes de jeux » où il

valorise les fabricants français et situe déjà les jeux dans un ensemble plus vaste: « Enfin le cartonnage, qui comporte les boîtes de bois, la fine menuiserie, parfois l'ébénisterie, confine à la tabletterie et rattache à lui les boîtes de jeux: dominos, lotos, échecs, jacquets, damiers, trictracs, nains jaunes, bostons, solitaires, jonchets (que sculptent sur le littoral de vieux marins pensionnaires de l'État), tapis de jeux, jetons, marques, coffrets, fiches, billards, billard-carambolage, tables de toupie hollandaise, billard anglais, billard chinois, jeu de baraque, jeux de société, petites questions (jeu des trente-six puces, du pendu, d'halma, de Mænder, du Mikado, du pigeon voyageur instructif, volapück, etc.); tous articles auxquels il faut joindre les inventions récentes: le petit billard de table avec queue de nickel à propulseur, ou le petit billard vertical, accroché comme un cadre au mur. »

Dans cette liste très éclectique, le seul jeu de pions mentionné, en dehors des grands classiques, est l'Halma (jeu d'origine américaine) alors qu'en 1900 on trouve une grande variété de jeux se pratiquant sur des tabliers richement illustrés. Il semblerait que les élites de cette époque ignoraient ces jeux, souvent produits par de petits fabricants qui n'avaient pas les ressources suffisantes pour participer aux grandes expositions universelles.

Depuis le XIX^e siècle, de nombreux auteurs et collectionneurs s'intéressent aux jouets, surtout aux poupées, aux trains, aux jouets en métal, etc., mais le monde des jeux de pions, de la fin du XIX^e siècle aux années 1940, reste à étudier. Les documents ont été dispersés, le matériel a disparu et les musées ont ignoré cet univers pendant très longtemps. Au début du XX^e siècle, Henry-René D'Allemagne a écrit plusieurs ouvrages remarquables sur les jouets, les jeux et les cartes à jouer; l'ouvrage où l'on pourrait espérer trouver les jeux de pions pratiqués à cette époque est justement celui qui correspond à la classe 100 de l'Exposition universelle de 1900 à Paris: Musée rétrospectif de la classe 100. Jeux à l'Exposition universelle internationale de 1900, à Paris. Curieusement, dans cet ouvrage imposant (380 pages grand format), on ne trouve que trois jeux de pions (Dames, Échecs et Trictrac) sur 60 pages avec de nombreuses anecdotes et quelques variantes déjà tombées en désuétude depuis longtemps à cette époque. Quelques années plus tard, en 1903, H.-R. D'Allemagne publie un ouvrage très documenté sur les jouets avec de nombreuses illustrations montrant la qualité luxueuse des fabrications de cette époque qui font maintenant le bonheur de collectionneurs aisés. Les jeux n'ont jamais bénéficié d'un tel intérêt par les auteurs, on peut s'en assurer avec l'ouvrage du célèbre historien des jeux du XX^e siècle, H. J. R. Murray, qui a répertorié près d'un millier de jeux de pions, appelés « board-games », dans son ouvrage de 1952. Parmi cette impressionnante moisson de jeux du monde entier, seuls quelques jeux inventés à la fin du XIX^e siècle et pratiqués à la Belle Époque y sont mentionnés dont l'Halma, le Salta, le Reversi et le Ludo. H.J.R. Murray a ignoré l'existence des nombreuses boîtes de jeux éditées en Europe et en Amérique du Nord avant les années 1950.

3. Le jouet français et la concurrence étrangère

Au début des années 1900, le commerce du jouet français commence à décliner; les Expositions universelles de Paris avaient pourtant fait connaître au monde entier les productions françaises. Elles ont donné naissance à la Société des Amateurs de Jouets et Jeux Anciens présidée par Léo Claretie et Henry-René D'Allemagne qui étaient, à cette époque, les deux spécialistes des jouets. Jusqu'à la fin du XIXe siècle, la fabrication des jouets, accessoirement des boîtes de jeux, avait une grande réputation en France, surtout à Paris. Mais dans les années qui suivirent la guerre de 1870, les industriels allemands, soutenus par un système bancaire efficace, se sont imposés en Europe malgré les fusions et les regroupements des fabricants français: « Par des méthodes commerciales avant-gardistes, par des aides substantielles des Chambres de commerce et des banques, en particulier avec l'aide de l'escompte, les industriels et gros exportateurs allemands vont réussir, à la fin du siècle, à réduire à néant l'industrie française du jouet dont les protagonistes s'épuisent en vaines représailles ». (Theimer 1996). L'organisation « avant-gardiste » du système économique allemand, associée à une industrie efficace, et les apports de F. Fræbel ne font que renforcer une certaine désinvolture des Français: «L'industriel français du jouet ne savait pas tenir ses comptes; il était mauvais gestionnaire. Il ne faisait pas un bilan très précis de ses achats et de ses ventes » (Porot 1984).

Dans ces conditions, la balance commerciale de l'industrie du jouet avec l'Allemagne s'est gravement détériorée à la Belle Époque; selon un rapport des douanes de 1902, la France importait dix fois plus de jeux et jouets d'Allemagne qu'elle en exportait. La dynamique créée par l'instauration de l'école primaire obligatoire (1884), la création du concours Lépine (voir ci-dessous) et les regroupements d'entreprises n'ont pas réussi à inverser la tendance et à concurrencer efficacement les jouets allemands. Ces derniers étaient produits en grandes quantités et à bas prix, essentiellement dans la région de Nuremberg où cohabitaient des usines modernes et des fabrications à domicile dont les conditions de travail étaient déplorables: « Le travail à domicile est une des zones d'ombres de l'économie capitaliste. Il n'est ni évalué par des statistiques, ni réglementé par la loi, et aucune organisation ne défend les intérêts des femmes et des enfants qui travaillent seuls dans leurs cuisines ou leurs greniers. Seuls comptent les intérêts économiques des entrepreneurs-distributeurs. » (Schwarz 1999).

Selon les publications françaises de l'époque, cet aspect de la production allemande est l'une des composantes d'une concurrence croissante: « C'est donc le bon marché des jouets allemands qui nous tue et ce bon marché est surtout dû à l'extrême bas prix de la main d'œuvre allemande » (« la Nature » du 7 août 1915). Les performances du jouet allemand s'expliquent surtout par une organisation économique favorable au développement des entreprises. Par exemple sur les 30 millions de jouets importés par la Grande-Bretagne en 1908, les Allemands en ont fourni 26 millions et les Français 4 millions. La production britannique de jouets est peu développée à cette époque sauf pour les équipements utilisés dans les jeux

sportifs (balles, raquettes, etc.); les jeux de pions étaient aussi très nombreux mais ils représentaient un impact économique négligeable. Comment expliquer une telle différence à l'exportation? Selon le rapport de l'Exposition franco-britannique de Londres 1908 (Du Serre Telmon 1909), les fabricants allemands bénéficiaient de facilités dans trois domaines importants de l'économie: les transports, les tarifs douaniers et le soutien des banques. Le coût des transports était plus bas qu'en France pour les jouets dont le rapport prix/volume est faible, il fallait donc transporter des quantités importantes de jouets pour rentabiliser les fabrications. Beaucoup de jouets étaient réalisés à partir de matières premières qu'il fallait importer avec des taxes (par exemple le fer blanc venait de Grande-Bretagne); ainsi, ce coût supplémentaire était remboursé aux fabricants par les autorités allemandes. Les banques ont aussi joué un rôle déterminant dans l'exportation des jouets. Le commerce vers la Grande-Bretagne était significatif des difficultés rencontrées par les petites entreprises, allemandes ou françaises. Les grossistes britanniques payaient par chèques en repoussant au maximum les dates de leurs paiements. Pour pallier cet inconvénient, très pénalisant pour les nombreuses petites entreprises du jouet, les banques allemandes escomptaient les créances dès la livraison des marchandises. Les petites entreprises françaises ne bénéficiaient pas d'un tel soutien de leurs banques.

Les Allemands étaient aussi d'excellents commerçants; ils ont su séduire la jeune clientèle française en distribuant des catalogues dans les collèges et les lycées alors que les acteurs du jouet français n'avaient toujours pas perçu le rôle important des jeux dans l'éducation. Ainsi, les Allemands se sont implantés très rapidement sur un créneau sans grande concurrence. Ils proposaient toutes sortes de jouets (poupées, jouets et jeux scientifiques, jouets métalliques, etc.) dans leurs boutiques parisiennes. Ils avaient aussi compris l'intérêt des voyageurs de commerce qui parcouraient le monde entier avec des échantillons tout en s'intéressant aux besoins particuliers des pays traversés. Les fabricants français restaient à Paris en s'imaginant que « leur bon goût et leurs idées » allaient s'imposer d'eux-mêmes ! Pendant tout le XXe siècle, les jeux et les jouets allemands, par leur qualité, ont dominé les marchés laissés vacants par un manque d'imagination des entreprises françaises.

Les publications du début du XXe siècle nous présentent toujours la France et l'Allemagne comme les deux seuls producteurs de jouets; terme englobant aussi les jeux. C'est justement ce dernier point qui mérite quelques remarques. Les deux principaux acteurs du jouet français, Léo Claretie et Henry-René D'Allemagne, étaient persuadés de la qualité française, du « bon goût français » injustement concurrencé par des jouets allemands produits en grand nombre sans réelle innovation, pensaient-ils! Cette perception négative de l'industrie et du commerce du jouet de nos voisins, courante à cette époque, était motivée par des sentiments patriotiques. Nos deux célèbres auteurs en ont oublié les très nombreux jeux de pions, d'une part ceux produits par les petits fabricants français, d'autre part les jeux édités à l'étranger dont certains auraient réellement mérité le qualificatif de

« jeux nouveaux ». En effet, parmi les nombreux jeux pratiqués en France, à la Belle Époque, on en trouve seulement six qui sont passés à la postérité dont un seul est français: L'Attaque (devenu Stratego). Les cinq autres jeux ont été inventés et commercialisés à l'étranger avant d'être exploités par les éditeurs français: le Parcheesi et l'Halma (États-Unis), le Reversi et le Ludo (Grande-Bretagne), et le Salta (Allemagne). Tous les jeux de qualité pratiqués à cette époque étaient-ils français? Certainement pas. Les jeux français et allemands étaient-ils les seuls au monde? Même réponse!

Remarquons cependant qu'en 1900, le chiffre d'affaires des jeux n'était qu'une partie négligeable du groupe économique jeux-jouets. La « Chambre syndicale des fabricants de jouets et jeux » a fourni à ses membres des estimations économiques montrant que le groupe « Jeux cartonnage » représente moins de 10 % du chiffre d'affaire total de la production française de jeux et jouets; les jeux de pions n'étant qu'une petite partie de ce groupe.

4. Le Concours Lépine et la société de l'Art et de l'Enfant

Les difficultés du jouet français devant la concurrence étrangère ainsi que la faiblesse des artisans face au développement des usines à vapeur à l'extérieur de Paris, plus attractives que les petits ateliers traditionnels, ont modifié en profondeur l'économie du secteur jouets en France, surtout à Paris. En particulier, le commerce de trottoirs s'est dégradé avec l'apparition de la vente par racolage de jouets de mauvaise qualité, sans esthétique, c'est-à-dire des jeux qui ne correspondaient pas au « goût français ». De nombreux intellectuels furent choqués par ce commerce de rue qui échappait à toute réglementation. Il était donc urgent de s'occuper du jouet français car les Allemands étaient astucieux dans leurs créations et leur système économique était performant. La situation devenait insupportable pour les élites de l'époque qui ont pris deux initiatives importantes: l'instauration d'un concours de jouets en 1901 et la création de la société de l'Art et de l'Enfant en 1905.

Pour stimuler la créativité des petits artisans et mettre un terme au déclin du jouet français, le préfet Lépine a instauré un concours de nouveautés (jouets et articles de Paris) avec un règlement strict et restrictif: « Sont seuls admis au concours les fabricants (petits patrons, ouvriers et ouvrières en chambre, façonniers, etc.) de nationalité française et domiciliés à Paris ou dans le département de la Seine depuis six mois au moins... » (Claretie 1920).

Deux personnalités importantes de l'époque semblent avoir joué un rôle important auprès du préfet Lépine pour lui faire prendre conscience des difficultés des productions françaises de jouets et jeux qui représentaient, pour Paris, une branche importante du commerce: l'écrivain Franc-Nohain, particulièrement sensibilisé par la médiocrité du jouet populaire et Léo Claretie dont l'obsession de la concurrence allemande était connue. Dans son ouvrage de 1920, Léo Claretie s'exprime sur le premier concours de jouet et il reproduit, à cette occasion, un passage d'article paru dans une « feuille germanique »: « Le jouet français est moribond. Il n'avait qu'une supériorité, le cachet parisien, l'esprit prime-sautier....

Le jouet français est perdu puisqu'il faut l'encourager. Recueillons cet héritage, et soyons joyeux! ».

Le problème du jouet français n'était pas la première préoccupation de Louis Lépine qui était d'abord le préfet de police de Paris. À ce titre, il était responsable de l'ordre et il avait ainsi sous sa responsabilité le commerce de rue, de baraques et de bazar où l'on pouvait acheter toutes sortes de choses dont des jouets (Figure 2). Le préfet écrivait dans le Figaro du 15 décembre 1901: « Si j'ai organisé un concours de jouets c'était pour favoriser le commerce des petits marchands nomades qui établiront leurs baraquements sur les boulevards vers la fin de décembre et qui sont, par ce fait, mes administrés ».

Ce premier concours a rempli son rôle car de nombreuses inventions ont été présentées par des personnes dont le métier n'était pas lié au monde du jouet: maçons, ingénieurs, officiers, institutrice adhérant à la méthode frœbélienne, etc. Ainsi, de nombreux artisans se sont regroupés pour créer la « Société des petits fabricants et inventeurs français ». Les industriels du jouet, qui n'avaient pas les mêmes difficultés, se retrouvaient plutôt au sein de la « Chambre Syndicale des fabricants de jouets et jeux » dont la marque a été déposée en 1897 (Logo 1).



Logo 1 - Marque pour désigner des jeux et jouets, déposée le 9 octobre 1897 par la Chambre Syndicale des fabricants de jouets et jeux, dont le siège est à Paris.

Les lauréats du concours de 1901 ont reçu diverses récompenses: des médailles (or, vermeil, argent), une somme d'argent, le livre de Léo Claretie sur les jouets, un appareil photos, une loge au Châtelet (Porot 1983). Le premier prix du concours 1901 fut le Jeu des Œillets de M. Chasles; un choix contesté par les journalistes de l'époque. Ce jeu, qui n'est pas un jeu de pions, n'a pas eu beaucoup de succès bien qu'il ait été présent sur le catalogue Manufrance en 1906 et 1907. La plupart des récompenses ont été attribuées à des inventeurs pour des jouets dont les innovations techniques et scientifiques étaient significatives. Cependant, de 1909 à 1914, de nombreux jeux (plus d'une cinquantaine) ont été présentés au concours Lépine dont le Takinos, le Gendarme, L'Attaque, etc., Certains ont obtenu un prix, d'autres ont simplement bénéficié indirectement du concours, c'est le cas pour deux jeux inventés par Hermance Edan: L'Attaque et le Vite au but (Granger 1985). Après quelques années, « l'Article de Paris » (l'une des deux composantes du concours) s'orienta vers « l'Art ménager » et prit le pas sur le jouet. Ce concours, appelé concours Lépine à partir de 1902, a certainement joué un rôle positif pour le développement du jouet français mais il n'a pas enrayé son déclin à la Belle

Époque. Dès 1901, La revue L'Assiette au beurre, spécialisée dans la caricature, consacre entièrement son numéro du 30 novembre au préfet Lépine et à son concours (Figure 3).

La société de l'Art et de l'Enfance a été créée par une association de personnalités dont certaines étaient déjà très connues à l'époque. Le président était Léo Claretie et le vice-président Henry-René D'Allemagne. Parmi les membres fondateurs, on trouvait Louis Barthou (homme politique), Sarah Bernhardt (artiste), Jules Guiffrey (directeur de la Manufacture des Gobelins), Louis Lépine (préfet de police de Paris), etc. Cette association, créée pour encourager l'éducation esthétique de l'enfant, a disparu en 1914. Son programme, éloquent et sans ambiguïté, insistait sur les rôles éducatifs et économiques du jouet: « Ils font vivre des milliers d'ouvriers, ils servent la cause de la prospérité nationale par les millions qu'ils jettent dans le mouvement des affaires » sans oublier l'obsession de l'époque: « ..nous allons nous mettre à l'œuvre, et, nous n'aurons pas perdu notre temps, si nous contribuons à orienter mieux nos fabricants, pour les armer contre la concurrence étrangère...» (Claretie 1920).

Cette société publia la revue *l'Art et l'Enfant* jusqu'en 1914, et ses adhérents participèrent à l'organisation de manifestations culturelles et commerciales autour de l'enfance dont les jeux et les jouets étaient l'une des composantes. En juin 1907, on pouvait lire dans la revue *l'Art et l'Enfant:* « Jouets artistiques: notre propagande commence à faire sentir ses effets.....Le jouet français aura bientôt la renaissance artistique que nous lui souhaitons ».

5. L'invention des jeux, leur fabrication et leur distribution

À la fin du XIXe siècle, les sociétés d'édition avaient déjà subi de nombreuses mutations à l'occasion de changements de nom. Ainsi, la maison Coqueret, fondée en 1820, a pour successeur Charles Watilliaux en 1874. Ce « fabricant-éditeur » est considéré comme le premier éditeur de « Jeux nouveaux » selon François Richard qui retient cette appellation, inscrite sur de nombreuses caisses de jeux vendues au début du XXe siècle (colloque du Vieux Papier, Paris, 2000). En effet, Charles Watilliaux a utilisé cette formule sur ses documents, au moins à partir de 1881. À la même époque, la revue La Récréation de la Jeunesse et de l'Enfance présentait, dans la plupart de ses numéros, une rubrique appelée aussi « Jeux nouveaux » où l'on trouvait toutes sortes de jeux: des concours, des énigmes, des jeux sportifs, des jeux d'adresse et aussi des jeux de pions. Dans le numéro du 4 février 1888, on propose aux lecteurs de découvrir « Les Échecs japonais »! Il s'agit tout simplement d'un jeu où les joueurs posent alternativement l'un de leurs pions sur un tablier de 400 cases; la partie est gagnée par celui qui réussit le premier à aligner 5 pions de sa couleur. Ce jeu n'a pas de rapport avec les Échecs japonais (le Shogi) que nous connaissons, c'est tout simplement le Go-bang produit par Watilliaux (catalogue de 1903). Cette notion de « Jeux nouveaux » est probablement liée à « l'Art nouveau » qui était à la mode au début du XX^e siècle. Les formes courbes et les décors végétaux, visibles sur les entrées de métro dessinées par Hector Guimard ou sur les vases de Gallé.

sont typiques; ils illustrent aussi les caisses de « Jeux nouveaux » (Figure 4) qui contenaient des jeux de pions, des jeux de 7 familles, des lotos et de nombreuses petites boîtes: des jeux d'adresse (la Puce, le Pont fatal, etc.), des casse-tête (le Jeu des sentinelles, l'Intraitable, etc.).

Le début du XXe siècle voit les regroupements de fabricants-éditeurs se développer; les deux principaux étant Les Jeux et Jouets Français (1904) et Les Jeux Réunis (1915). Ces deux entreprises ont produit et diffusé la plupart des jeux de pions qui ont été pratiqués jusque dans les années 1930. En dehors du commerce de boulevards (voir la légende de la figure 2) les principaux acteurs qui ont participé à la fabrication et à la diffusion des jeux de pions au début des années 1900 sont essentiellement les fabricants-éditeurs-inventeurs, les enseignes spécialisées, les grands magasins parisiens, Manufrance et bien sûr les auteurs de brevets. L'inventaire de ces professionnels est aujourd'hui difficile à établir. Cependant, beaucoup d'entre eux étaient répertoriés dans le Bottin du commerce de la Seine sous la rubrique « Jeux de salons, parcs et jardins ». Les noms issus de ce Bottin, figurant ci-dessous, sont présentés avec l'annonce complète qu'ils avaient à la date indiquée entre parenthèses précédée de « BC ». Les inventeurs, qui ont déposé un brevet, sont beaucoup plus faciles à retrouver grâce aux archives de l'INPI (Institut national de la propriété industrielle).

a) Les principaux fabricants-éditeurs-inventeurs

BOUQUET (H.), Usager de UNIS-FRANCE. Un jeu passionnant **QUATR-ARMES** Bré S.G.D.G. PLUS AMUSANT QUE LES DAMES. PLUS SIMPLE QUE LES ÉCHECS. Médaille de Vermeil Concours Lépine 1916. r. La Fayette, 182. (BC 1916-17).

C'est la seule apparition de Henri Bouquet dans le Bottin du commerce. L'annonce est illustrée par une reproduction du couvercle de la boîte du Jeu des Quatrarmes (jeu inspiré de la guerre des tranchées). Henri Bouquet a inventé d'autres jeux qu'il a présentés au concours Lépine: Jusqu'au bout (1916), Jeu de la guerre (1917) et Jeu de la Bombarde (1918). Il a aussi déposé plusieurs marques de jeux: l'une en 1914 « Jusqu'au bout, nouveau jeu de 1914 » et cinq en 1915 « Visavis, Fassaface, les quatrarmes, les quatre armes et les 4 z'armes ». Ces quatre titres semblent correspondre au Jeu des Quatrarmes dont le tablier était illustré par O'Galop, un illustrateur connu pour avoir créé pour Michelin le personnage de Bibendum en 1887.

COQUERET (Watilliaux succ.), éditeur, fabr. de jeux de société et d'enfants, dominos, fiches et jetons, jaquets, tric-tracs, pocker, bostons, whist, besigne, échecs, échiquiers de voyage, tapis et marques de jeux, lotos, nain-jaune, bog, cassetête, sphinx, trac, halma, jeu de la puce, taquin, steeple-chase, loto-dauphin, roulettes, boîtes et malles de jeux, jeux de patience, jeux de cubes, jeux instructifs, jeux de cochonnet, de croquet, de LAWN-TENNIS, de tonneau, de boules, de quilles, de fléchettes, tambourins, etc., rue Vieille-du-Temple, 110. (BC 1900).

La maison Coqueret, fondée en 1820, sera présente dans le Bottin du commerce jusqu'en 1910 alors que Watilliaux lui a succédé dès 1874. De 1908 à 1910 (année

de la dernière inscription dans le Bottin) l'annonce, reproduite ci-dessus, change et devient: « COQUERET (Revenaz et Tabernat succ. de Watilliaux), éditeurs, fabr. de jeux de société et d'enfants, halma, ... r. des Haudriettes, 3 et 5 ». La liste des jeux présentés dans cette nouvelle annonce a beaucoup été réduite.

DELHAYE FRÈRES (succ. de A. Duval et M. Logeat) (anc. maison Jullien), éditeurs, r. Ternaux, 4 et 6 (voir Cartonnages et Jouets.). (BC 1900).

C'est ainsi que cet éditeur se présentait dans le Bottin de 1898 à 1902. En 1903 (dernière parution), l'annonce s'est étoffée avec une liste de jeux présentant ses fabrications. Cet éditeur-fabricant réapparaîtra en 1905 dans le regroupement: « Les Jeux et Jouets Français. MM. Delhaye frères ont déposé leur marque en 1896 (Logo 2).



Logo 2 - Marque pour désigner des jeux et jouets, déposée le 2 septembre 1896 par MM. Delhaye frères, demeurant à Paris.

[EDAN, Hermance] ATTAQUE (L') LE VITE AU BUT, Jeux nouveaux, rue d'Alençon, 6. (BC 1910 et 1911).

En 1912 et 1913, l'annonce évolue et devient « ATTAQUE (L') Marque H. E. Paris nouveaux jeux de salon amusants et instructifs. r. d'Alençon, 9. (XV*). » Le sigle H. E. signifie bien sûr Hermance Edan qui est l'inventrice des jeux L'Attaque (dépôt de brevet en 1908) et du Vite au but. En 1914 (dernière inscription), l'annonce est réduite à une seule ligne. La durée très limitée de cette annonce, 1910-1914, correspond pourtant à un jeu qui a obtenu un succès mondial sous le nom de Stratego.

ÉTABLISSEMENTS PARKER. CHARLES H. PARKER & Cie, fabricants de JEUX DE SOCIETE. Spécialité de nouveautés américaines & anglaises. Demander le catalogue illustré, rue des Petites-Écuries, 30. (BC 1912).

C'est par cette annonce que Parker est dans le Bottin du commerce pour la seule année 1912. Toutefois, en 1912 et 1913, on trouve une entrée discrète à « Parker (Charles H.) & Cie, r. des Petites-Écuries, 30 ». La société américaine n'a probablement pas eu le temps de s'implanter en France pour y distribuer ses nombreux jeux qui auraient pourtant mérité le qualificatif de « Jeux nouveaux », bien que les grands magasins de cette époque aient dans leurs catalogues des puzzles signés Parker: « Pastimes Parker » (Galeries Lafayette 1911), « Puzzles Parker » (Samaritaine 1911), etc.

GENDARME (LE) Breveté s. g. d. g., jeu de dames à 2, 3 ou 4 joueurs, Faub. St-Denis, 104. (BC 1912).

Cette entrée dans le Bottin est curieuse car elle correspond au titre d'un jeu Le Gendarme et au nom de François Gendarme qui a participé au concours Lépine en 1911. Cependant, le jeu a été inventé par Edward Edwards (résidant en Angleterre) qui a déposé deux brevets, l'un britannique, l'autre français (n° 366726) intitulé « Nouveau jeu ». Cette annonce est restée seulement deux ans dans le Bottin; la seconde année (1913), Le Gendarme est resté dans la même rue mais au numéro 137.

HERDT (GEO) (succ. de Parain-Trollé). Médaille Exposition 1900, Londres 1908; fabr. de dominos, damiers, échecs, lotos, fiches et jetons, tric-tracs, jacquets, dés à jouer, quilles, croquets et jeux de jardins, marques, tapis de jeux, jeux instructifs, jeux de patience, coffrets et valises, tapisserie, boîtes de physique, peintures, etc., articles pour cercles et cafés; jeux nouveaux tous les ans. Bureaux et échantillons: r. de l'Échiquier, 26. Ateliers et magasins: rue des Vinaigriers, 17. (BC 1912).

Un an après sa reprise de Trollé, Herdt réduit son annonce à une simple adresse puis il disparaît du *Bottin du commerce* en 1915.

KRATZ-BOUSSAC, Ingénieur Civil. Inventions Pratiques. Articles Brevetés. TIR EUREKA, CINEMATOGRAPHIE «EUREKA» IMPRIMERIE ROTATIVE, MACHINES A COUDRE, NOUVEAUTES. MARQUE: K. B. PARIS. Catalogue illustré franco. RUE ST-LAURENT, 1 ET 3 (Usines à Eu (S^{ne} Inf^{re}). (BC 1900).

Cette annonce, datée de 1900, laisse penser que les jeux n'étaient pas l'activité principale de Kratz-Boussac bien que celui-ci soit propriétaire de la marque « JEUX MULTIPLES », déposée en 1898. Il est entré dans le Bottin du commerce en 1891 avec la présentation du jeu de tir Eureka. Le siège de l'entreprise était à Paris mais ses fabrications étaient implantées à Eu (Seine-Inférieure) jusqu'en 1905 puis à Pont-Saint-Pierre et à Douville (Eure) dans une « usine modèle ». En 1901, il mentionne qu'il a obtenu deux médailles d'argent à l'Exposition universelle de Paris de 1900. À partir de 1903, jusqu'en 1910, Kratz-Boussac met en avant le Salta dans son annonce en précisant que ce jeu a obtenu une médaille d'or à l'Exposition de 1900; il a d'ailleurs déposé la marque « SALTA » en 1910. Dans son annonce de 1921, il abandonne le sigle « K.B. PARIS » pour « L.I.N. PARIS » (Les Inventions Nouvelles) mais le premier sigle réapparaît en 1924 aux dépens du second. Finalement, en 1926, Kratz-Boussac disparaît du Bottin du commerce, mais il réapparaîtra pour la seule année 1932 avec une courte annonce: « (Les inventions nouvelles), r. Martel, 14. » C'est à cette adresse qu'il était installé de 1901 à 1925.

LES JEUX RÉUNIS (ÉTABLISSEMENTS) REVENAZ & TABERNAT (Société en noms collectifs). FABRIQUE DE JEUX CLASSIQUES en tous genres riches et ordinaires. JEUX DE SALONS, DE SOCIETE instructifs et amusants. Jetons, dominos, dés. Jaquets, damiers, échecs, lotos, roulettes, malles de jeux, jeu de la boule. Bostons, nain-jaune, bog, poker, bridge. NOMBREUSES NOUVEAUTES. Articles pour les prix fixes, Magasins d'échantillons, R. DES HAUDRIETTES, 3 ET 5 (3° arr¹). (près la rue du Temple). (BC 1915).

Ce nouvel éditeur-fabricant correspond tout simplement à un changement de statut de Revenaz & Tabernat en devenant une Société en noms collectifs en 1915. Elle sera dans le Bottin du commerce jusqu'en 1949. À partir de 1920, le nom Revenaz disparaît de cette annonce qui sera ensuite réduite à un simple renvoi vers « Ludarva » en 1948 et 1949. L'ancien logo « Revenaz & Rabernat » (un « T » inclus dans un « R ») a été conservé jusqu'en 1921 dans le Bottin du commerce mais, de 1922 à 1925, un nouveau logo noté JLR est venu s'y ajouter (Logo 3). Jusqu'en 1933, Les Jeux Réunis (Établissement) Tabernat sont restés aux 3 et 5 de la rue des Haudriettes, ils se sont ensuite installés au 22 de la rue Francs-Bourgeois à partir de 1935. Tous ces changements n'ont pas modifié en profondeur les activités de cet éditeur-fabricant; par exemple sur son catalogue de 1930, intitulé « Les Jeux Réunis, Maison spéciale pour la fabrication supérieure des jeux de salon et de société », on trouve: le Jeu de l'Eden, le Parcheesi, le Jeu du Royal Ludo, le Go-Bang, le Halma, le Jeu du Reversi, etc. Certains de ces jeux figuraient déjà sur le catalogue Watilliaux de 1903.



Logo 3 - Marque utilisée par Les Jeux Réunis, Établissement Tabernat pour leur boîte de jeux et figurant de 1922 à 1931 sur leur annonce du Bottin du commerce de la Seine.

LES JEUX ET JOUETS FRANÇAIS, fabrique générale de jouets, jeux de société, tabletterie, cartonnages. Réunion des anciennes maisons: P. PERRET, WOGUE (A.) ET LEVY, SIMONIN-CUNY, MAUCLAIR-DACIER. Membre du jury, hors concours, Exposition Universelle Paris 1900. Hors concours Hanoï 1902. Éditeurs et fabricants de jeux de société et d'enfants, jeux pour salons, cercles, cafés et casinos; dominos, damiers, tric-tracs, fiches et jetons, marques de jeux, dés à jouer, bostons, échecs, tapis de cartes, presses-cartes, planches à journaux, etc., etc., Jeux scientifiques et instructifs, jeux d'adresse et de combinaisons. Roulette numération de Monte-Carlo (déposée) et tapis de roulettes. Lotos, nain-jaune, boîtes et malles de jeux réunis, quilles, tennis, croquets, raquettes, jeux de grâce, etc. 10, rue de la Douane (10°). (près de la place de la République). Usine à vapeur à Gérardmer (Vosges). (Voir Jouets, fabr. de). (BC 1904).

Cet éditeur-fabricant dépose sa marque en 1904 (Logo 4) et devient « Jeux et Jouets Français (Les) » en 1905 en précisant que Delhaye Frères rejoint le groupe. Son inscription dans le Bottin disparaît en 1931. Pendant près d'une trentaine d'année, Les Jeux et Jouets Français ont fabriqué de nombreux jeux et casse-tête, ils

ont aussi continué à distribuer la production des éditeurs qui ont participé à ce regroupement de 1904.



Logo 4a - Marque pour désigner des jeux et jouets, déposée le 4 janvier 1904 par la Société des jeux et jouets français, dont le siège est à Paris.



Les Jeux et Jouets Français Paris

Logo 4b - Variante du logo 4a que l'on trouve sur certains jeux.

MAUCLAIR-DACIER, éditeur et fabricant de jeux de société et d'enfants, jeux scientifiques et instructifs, jeux d'adresse, de combinaisons, jeux de salons pour cercles et cafés. NOUVEAUTÉS TOUS LES MOIS, rue des Haudriettes, 5. (BC 1900).

Dacier-Mauclair est un ancien employé de Watilliaux qui a créé sa propre entreprise en 1887. De 1891 à 1893, il est enregistré sous ce nom au 29 de la rue Chariot. À partir de 1894, cet éditeur devient Mauclair-Dacier et s'installe rue des Haudriettes jusqu'en 1903. L'année suivante, il figure pour la dernière fois à son nom avec un simple renvoi vers la nouvelle société Les Jeux et Jouets Français qu'il vient de rejoindre. Mauclair-Dacier utilisait sa propre marque (Logo 5) sur ses boîtes de jeux qui étaient souvent richement illustrées.

M.-D - Editeur - Paris.

Logo 5 - Marque utilisée par Mauclair-Dacier sur ses boîtes de jeux.

NICOLAS (LÉON) & KELLER, manuf. de jeux et jouets, nouveautés constantes, r. de l'Atlas, 23. (Voir jouets). (BC 1905).

C'est ainsi, que ce fabricant-éditeur se présente dans le Bottin du commerce à partir de cette date. De 1906 à 1908, Nicolas & Keller a inscrit le logo 6a sur son annonce mais à partir de 1909, celui-ci est remplacé par un nouveau logo de « Marque déposée » (6b). Sur certains jeux, Nicolas & Keller utilise aussi un logo simplifié (6c). En 1925, jusqu'en 1928 (1929?), l'intitulé du Bottin devient: « Nicolas & Keller (Établissements), G. Bonnet & Ce.». Ensuite, c'est la société « Bonnet (G.) & Cie Établissement Nicolas et Keller» qui poursuit les activités jusqu'en 1946 (dernière parution dans le Bottin). Les établissements Nicolas & Keller ont produit de nombreux jeux et des caisses de « Jeux Nouveaux Réunis» où l'on trouvait des jeux de pions, des casse-tête et des petits jeux d'adresse.



Logo 6a - Marque Nicolas & Keller figurant dans le Bottin du commerce de 1906 à 1908

N. K. Atlas, Paris.

Logo 6b - Marque Nicolas & Keller figurant dans le Bottin du commerce de 1909 à 1928 (1929 ?).

N. K. Paris.

Logo 6c - Marque « réduite » Nicolas & Keller inscrite sur certains jeux.

PERRET (P.) (succ. de V^w H. Narçon), maison fondée r. Vaucanson en 1858, jeux de société en boîtes et en valises, jeux d'enfants, lotos, dominos, damiers, bostons, tric-tracs et jacquets, fiches, dés, croquets, « Roulette parisienne » déposée, papeteries, boîtes à couleurs, peinture; boîtes à ouvrages, ménages, spécialité D'ARTICLES D'ÉTRENNES, r. du Perche 11 et 11 bis. (BC 1900).

Perret apparaît dans le *Bottin du commerce* de 1891 à 1904. Cependant l'annonce de 1904 est simplement un renvoi vers le regroupement d'éditeurs: « *Voir: Les Jeux et Jouets français, r. de la Douane, 10* ». Paul Perret a déposé sa marque en 1892 **(Logo 7)**.



Logo 7 - Marque pour désigner des articles de tabletterie pour jeux et tous articles de jeux en cartonnages, déposée le 7 décembre 1892 par le sieur *Perret* (*Paul*), négociant à Paris. RAMBOUR (CH.), Inventeur DES NOUVEAUX JEUX DU XX^{eme} SIÈCLE. Série complète de jeux entièrement inédits; ce sont, des jeux de société, d'enfants et de combinaisons. Adresser toutes les commandes à: E. RAMBOUR, rue de Maubeuge, 102. (BC 1900).

La formule utilisée pour l'annonce de Rambour dans le Bottin correspond à une marque qu'il a déposée en 1899: « Les Nouveaux Jeux DU XXeme Siècle » (Logo 8). En 1902, l'annonce est au nom de RAMBOUR (E.) et s'enrichit de quelques titres: « MENTION HONORABLE Exposit. univ. Paris 1900. MÉDAILLE D'ARGENT Exposition de l'Enfance Paris 1901, MÉDAILLE D'OR Expo. intern. Ostende 1901. Rue de Maubeuge, 102 ». De 1905 à 1913, Rambour réduit son annonce à une adresse (r, des Petits-Hôtels, 14 et 16). En 1914, il ne figure plus dans le Bottin du commerce de la Seine mais il semblerait qu'il ait continué ses activités à Frouville d'où il a participé et obtenu un prix au concours Lépine en 1922 pour un jeu d'adresse: Jeu de dés sur billard.

Les Nouveaux Jeux

$\mathbf{D}\mathbf{U}$

XXeme Siècle

Logo 8 - Marque pour désigner des jeux de toutes sortes, déposée le 11 octobre 1899 par M. Rambour (Charles), demeurant à Paris.

REVENAZ & TABERNAT, maison spéciale pour la fabrication supérieure des jeux de salon et de société. TABLETTERIE, os, ivoire, nacre, ébène, jetons, dominos, dés, jonchets, solitaires, ÉBÉNISTERIE, jaquets, damiers, échecs, boîtes et marques à jeux, roulettes et accessoires, CARTONNAGES, lotos, nain-jaune, petits et grands jeux de société, jeux scientifiques et instructifs, jeux d'adresse et de combinaison, RUE DES HAUDRIETTES, 3. (BC 1905).

Cette inscription du Bottin datée de 1905 est la première de ce fabricant-éditeur sous la rubrique « Jeux de salons, parcs et jardins » où il présente ses trois secteurs d'activités: tabletterie, ébénisterie et cartonnages. Il a aussi édité une série de fascicules sur les jeux (Dames, Échecs, Piquet, etc.). En 1906, la maison Ravenaz et Tabernat ajoute sa marque (Logos 9) qui ne sera déposée qu'en 1913 (voir cidessous) En 1908, il mentionne: « Acquéreurs des éditions Watilliaux » puis en 1915, il devient « Les Jeux Réunis (Établissement) Revenaz & Tabernat » en conservant son même logo. De 1915 à 1919, la maison Revenaz & Tabernat est simplement mentionnée dans le Bottin avec la formule: « Voir: Les Jeux Réunis ».





Logos 9 - Marques pour désigner des jeux, déposées le 24 juillet 1913 par MM. Ravenaz et Tabernat, 3 et 5, rue des Haudriettes, à Paris.

SAUSSINE (L.), cartonnages, jeux magnétiques, ombres chinoises, lotos, tirs, r. de Saintonge, 43. (BC 1900).

Saussine est probablement l'éditeur le plus connu en raison de son immense production de jeux en tout genre, au moins jusque dans les années 1950: jeux de l'oie, loto, petits jeux d'adresse, jeux de parcours sur différents thèmes, etc. En 1860, Saussine reprend les activités de l'éditeur-libraire Duru. Ce dernier, imprégné d'idées laïques, a édité pendant une vingtaine d'années des jeux éducatifs et du matériel pédagogique détachés des thèmes religieux. Cette conception de l'éducation a fortement influencé Saussine au moins dans ses débuts: « Dans les estampes déposées à la Bibliothèque Nationale, que Duru a éditées, de même que dans le catalogue Saussine, copie à peu près conforme aux derniers catalogues Duru, on trouve un nombre très réduit d'illustrations à thèmes religieux » (Beuchet 1992).

Simonin-Cuny, manufacture de jeux, jouets et bébé, r. de Braque, 4 et 6 (Voir Bébés et jouets). (BC 1900).

La première parution dans le Bottin du commerce de Simonin-Cuny date de 1898 où il mentionne une liste de jeux correspondant à une partie de sa production. De 1900 à 1903, l'annonce est réduite à la formule ci-dessus. En 1904, il est inscrit avec un renvoi vers « Les Jeux et Jouets Français ». Simonin-Cuny a inscrit sa marque (Logo 10) sur la plupart des jeux qu'il a produits.



Logo 10 - Marque utilisée par Simonin-Cuny pour ses boîtes de jeux. Elle figure en 1899 et 1900 sur son annonce du Bottin du commerce de Paris.

TROLLÉ (L.) (succ. de Parain), fabrique de dominos, damiers, échecs, lotos, fiches et jetons, tric-tracs, jacquets, dés à jouer, quilles, croquet et jeux de jardins, marques, tapis de jeux, jeux instructifs, jeux de patience, tapisseries valises, boîtes de physique, peintures, etc., articles pour cercles et cafés; jeux nouveaux tous les ans, rue du Château-d'eau, 29. (BC 1900).

Cet éditeur-fabricant figure dans le Bottin du commerce jusqu'en 1903 par cette annonce qui se remarque aussi par son illustration: un pion de loto, une pièce d'Échecs (le cavalier) et un échiquier. De 1904 à 1911, Léon Trollé précise les récompenses qu'il a obtenues: « Médaille Exposition 1900, Londres 1908 ». Il a aussi participé au concours Lépine en 1909 avec le jeu À travers la Manche (Granger 1985). En 1912, le nom Trollé disparaît au profit de Herdt.

WATILLIAUX (Voir Coqueret), rue Vieille-du-Temple, 110. (BC 1900).

C'est seulement par deux lignes discrètes que Watilliaux figure à cette adresse dans le Bottin du commerce de 1893 à 1907, alors qu'il est le successeur de Coqueret depuis 1874. En 1908, il est acheté par Revenaz & Tabernat mais il est resté présent dans le Bottin jusqu'en 1910 à l'adresse de son successeur (rue des Haudriettes) avec un renvoi à Coqueret pour ses activités. Il semblerait que Watilliaux ait eu des difficultés dès 1900 puisqu'il avait envoyé la lettre suivante à ses clients: « J'ai l'honneur de vous annoncer qu'en raison de la hausse persistante d'un grand nombre de matières premières, je me vois obligé de supprimer l'escompte que je vous faisais jusqu'à présent. Je vous prie donc de prendre note qu'à partir du 1er Avril prochain mes prix seront nets ». Watilliaux avait aussi des contacts avec les éditeurs étrangers tel John Jaques & son à Londres et il connaissait les jeux américains: le Parcheesi, le Go-bang, l'Halma et très probablement le mécanisme de Razzia. Certaines de ses règles étaient traduites (anglais, espagnol et italien par exemple) ce qui était rare à cette époque. Charles Watilliaux a déposé de nombreuses marques de jouet, « Jeannette » (1891), « Le tour de monde en bicyclette » (1896), «Folioscope» (1896), etc. Il a ensuite édité un imposant catalogue de 71 pages en 1903 et un fascicule de 40 pages intitulé « Jeux nouveaux » qui était vendu avec certains jeux tels l'Album des confidences ou le Jeu du Secrétaire. Ce fascicule donne une brève description de sa production où les jeux de pions figurent sous la rubrique « Jeux de société pour enfants, jeunes gens et pour familles ». On y trouve aussi les dominos, les jeux de loto, des jeux d'adresse, etc. Watilliaux a déposé sa marque, seulement en 1896 (Logo 11) bien qu'il l'ait utilisée avant cette date sur ses productions. L'iconographie des tabliers de jeu était confiée à différents illustrateurs: Sahib pour Combat naval, H. de Sta pour Parcheesi, Henri Avelot, un cousin de Charles Watilliaux, pour les dessins humoristiques.

W. X. PARIS

Logo 11 - Marque pour désigner des jeux, déposée le 11 décembre 1896 par M. Watilliaux (Charles-Auguste), fabricant à Paris.

WOGUE (A.) et G. LÉVY, r. Michel-le-Comte, 28. (BC 1900).

Cet éditeur figure dans le Bottin avec cette adresse de 1893 à 1903 (Sa première annonce date de 1884.). L'année suivante (1904) il est inscrit avec un renvoi vers « Les Jeux et Jouets Français ». Alphonse Wogue, au titre de la maison Wogue et Lévy, était membre du jury de la classe 100 de l'Exposition universelle de 1900 à Paris, il était le seul représentant « jeux »; en dehors de Léo Claretie « homme de lettres », tous les autres membres du jury appartenaient au monde du jouet. Wogue et Lévy a édité Le jeu de la grande lumière sur lequel le logo de la Chambre Syndicale des fabricants de jouets et jeux apparaît aux côtés de sa propre marque (Logo 12), ce qui est rare pour les jeux de ce type.

A.W. G. L- PARIS

Logo 12 - Marque utilisée par l'éditeur-fabricant Wogue (A) et G. Lévy pour ses boîtes de jeux. Elle figure en 1899 et 1900 sur son annonce du Bottin du commerce de Paris.

b) La distribution des jeux

Les principales enseignes spécialisées de vente en gros

Paradis des enfants: Ouachée, rue de Rivoli, 156, et rue du Louvre, 1; le cotillon, accessoires pour la danse. (BC 1900).

Le nom de cette enseigne est une marque déposée en 1904 par Eugène Ouachée: AU PARADIS DES ENFANTS. Jusqu'en 1909, cette inscription dans le Bottin du commerce est très discrète et ne présente pas ce magasin comme un spécialiste des jeux. C'est à partir de 1910 que l'annonce prend de l'importance et le magasin se qualifie comme « La plus grande maison de jeux de Paris ». Sur l'un de ses catalogues, non daté, on trouve une grande variété de jeux scientifiques, de jeux d'adresse, de jouets et les « jeux les plus nouveaux » dont la plupart étaient sur le catalogue Watilliaux de 1903. Le Paradis des enfants distribuait les jeux avec sa marque, tels le Salta et le Jeu des Lièvres. Cette enseigne disparaît du Bottin du commerce en 1931.

PUSSEY (H.), grand dépôt de cartes à jouer, dominos, damiers, jacquets, etc., r. de la Banque, 20. (Voir Cartes à jouer). (BC 1900).

En 1891, Pussey apparaît dans le Bottin en tant que « dépôt de cartes à jouer », « seul dépositaire en gros, à Paris, de la manufacture B.-P. Grimaud » (Depaulis 1998); il disparaît du Bottin de 1912 à 1915 bien qu'il ait édité un remarquable catalogue en 1912 restant dans la continuité des précédents: Maison spéciale de jeux H. Pussey. On y trouve de nombreux jeux de pions: Jacquet-Sport, Le Gendarme, Jeu de L'Attaque, Jeu d'Assaut, Parcheesi, Halma, Eden, Royal-Ludo, Jeu de Takinos, Le Tacticien, Reversi, Go-bang, Marelle, Tour du Monde en Automobile, Jeu des Explorateurs, Voyage autour du Monde, Steeple-Chase, Steeple-Petits Chevaux. C'est l'un des catalogues les plus complets de cette époque avec plusieurs jeux qui ont traversé le XX^e siècle et qui sont toujours pratiqués: Attaque (Stratego), Assaut, Parcheesi,

Halma, Ludo, Reversi, Go-bang et Marelle. Dans le catalogue de 1907 (Figure 5), Pussey insère quelques pages supplémentaires au milieu, intitulées « Dernières Nouveautés 1907 » où sont présentés le Jacquet-Sport et l'Assiette au beurre avec le commentaire suivant: « Se joue avec deux dés et des jetons que l'on place et que l'on enlève suivant les points obtenus. Il comprend aussi le « Pouss-pouss » qui se trouve au dos du jeu. Ce jeu est une variété heureuse du Jeu de Dames. Il faut faire occuper à ses pions les places primitives des pions de son adversaire ». Il semblerait que ce jeu soit une variante du Halma! De 1916-17 à 1927, Pussey réapparaît, à la même adresse, avec une nouvelle annonce « Grand dépôt de cartes à jouer françaises et étrangères et de tout ce qui concerne les jeux...». En 1928, Pussey ne figure plus dans le Bottin du commerce de la Seine.

Les grands magasins parisiens

À la fin du XIXe siècle, les grands travaux d'urbanisme du Baron Haussmann, l'amélioration des moyens de transport et l'explosion démographique vont permettre aux grands magasins de se développer. Ces nouveaux lieux de consommation, installés dans des immeubles immenses et remarquables dans le style « Art nouveau », vont modifier en profondeur les habitudes des Parisiens en leur proposant toutes les nouveautés du moment à prix fixes et affichés. La principale innovation des grands magasins est l'utilisation massive de la publicité pour attirer les acheteurs: la réclame diffusée dans les journaux, les affiches, les calendriers, etc. Ils ont compris que la nouveauté était le moteur de la vente d'où l'utilisation des soldes, des promotions, des expositions et des « chromos »: ces images publicitaires que Boucicaut (fondateur du Bon Marché) offrait aux enfants qui venaient les chercher avec leur maman. Les grands magasins ont aussi pratiqué la vente par correspondance avec la publication de catalogues. C'est ainsi que nous connaissons les jeux et les jouets qui étaient proposés aux enfants autour de 1900 car ils éditaient tous les ans des catalogues d'étrennes richement illustrés bien que les jeux avec pions et tablier, autres que les Dames et le Trictrac, y soient peu représentés par rapport aux jouets (poupées, soldats de plomb, etc.) et aux jeux d'adresse. Par exemple, sur le catalogue du Bon Marché de 1893, sur 156 produits du groupe générique « jouets », on trouve seulement un jeu de dames, un trictrac et quelques boîtes de jeux dont certaines contenaient un jeu d'échecs. Pour ces nouvelles surfaces de vente, immenses pour l'époque, les jouets et les jeux représentaient un chiffre d'affaires important. Ainsi, on trouve ces enseignes dans le Bottin du commerce à la rubrique « Jeux de salons, parcs et jardins »: Au Bon Marché, le Bazar de l'Hôtel de Ville, les Grands Magasins du Louvre, etc.

À la Belle Époque, les catalogues d'étrennes proposaient à leur clientèle française, essentiellement parisienne, et étrangère une grande variété d'objets relatifs aux activités ludiques à la mode: des jeux d'adresse, des jeux de construction, des boîtes de couleurs, quelques jeux à l'unité et des boîtes de jeux avec un contenu très éclectique; en voici quelques exemples:

- « Malle de jeux pour salons et jardin », Grand Bazar de l'Hôtel de Ville (1900). Cette malle contient différents types de jeux: Assaut, Steeple-chase, Roulette, Loto, Dames, ustensiles pour jeux d'adresse, etc. Le nombre de jeux est variable selon les dimensions de la boîte.
- « Jolie caisse en aulne fermant à clef, contenant quantité de jeux nouveaux très amusants », Grands Magasins du Louvre (1904). Le contenu est ici très différent de celui de la précédente boîte, on y trouve de nombreux petits casse-tête et très peu de jeux avec pions et tablier.
- « Boîte de jeux de société », Au Bon Marché (1907). Cette boîte contient un damier, une marelle, un loto, des raquettes, etc. Les « jeux de société » d'aujourd'hui sont plutôt des jeux qui se pratiquent à l'intérieur autour d'une table (cartes, jeux de pions, jeux de simulation, etc.) alors qu'au début du XX^e siècle, cette expression incluait aussi des jeux d'adresse et du matériel pour jeux sportifs.
- « Caisse en bois verni, à serrure contenant une grande variété de jeux » Grands Magasins de la Samaritaine (1911). La formule « Jeux Nouveaux Réunis » est inscrite sur le couvercle qui est aussi décoré par une branche rappelant l'Art nouveau. Cette boîte contient de nombreux cassetête et quelques petits jeux de pions tel le Kohinoor.

Sur une quarantaine de catalogues consultés, édités entre 1900 et 1914, on trouve 140 boîtes de jeux variés. En revanche, sur ces mêmes catalogues, on a seulement 38 jeux vendus séparément (L'Attaque, Jeu de la grande lumière, Salta, etc.). Par exemple, le catalogue du Printemps *Jonets étrennes 1909* propose 48 pages d'étrennes dont 11 pages de jeux et jouets parmi lesquels on trouve une « Malle fermant à clé, contenant une grande variété de jeux de salon » un « Damier » et une « Boîte d'Échecs ». Les autres pages du catalogue sont consacrées aux bijoux, à l'orfèvrerie, aux articles religieux, à la maroquinerie, etc. Tous les catalogues d'étrennes des grands magasins du début du XX^e siècle sont ainsi présentés.

Le catalogue Manufrance

La Manufacture Française d'Armes de Saint-Étienne, issue du rachat d'une autre société par Étienne Minard et Pierre Blachon, deviendra Manufrance en 1892. Les articles sont présentés dans le *Tarif-Album*, c'est-à-dire « le catalogue Manufrance », mais ils ne sont pas tous fabriqués par l'entreprise. À la suite de difficultés liées à une longue grève en 1937, le catalogue, qui était une force de vente, devient un handicap car l'entreprise doit investir dans la construction d'entrepôts pour stocker les nombreux articles du catalogue. Manufrance a cessé ses activités en 1985.

À la Belle Époque, les catalogues d'étrennes des grands magasins étaient surtout destinés à une clientèle parisienne et étrangère alors que Manufrance vendait ses articles dans toutes les régions y compris dans les zones rurales. Cependant, les jeux n'y étaient pas moins chers pour autant; par exemple, le prix du Salta en 1905 était de 4,70 F chez Manufrance et 2,90 F aux grands magasins du Printemps. Con-

naissant les salaires moyens de l'époque donnés par Gabrielle Cadier-Rey dans son ouvrage sur la France de 1900, « On peut considérer que 1500 F annuels représentent le salaire d'un ouvrier qualifié, 6000 F un revenu de la moyenne bourgeoisie, 25000 francs un revenu de la bonne bourgeoisie. », il est possible d'établir une comparaison entre le prix d'un jeu par rapport aux salaires pour deux époques séparées d'un siècle: les années 1900 et les années 2000 (actuellement, le prix d'une boîte de Salta est environ égal à 30 euros).

Il semblerait que Manufrance n'ait pas vendu de jeux avant 1901; en tout cas, les catalogues précédents n'en proposaient pas. À partir de cette date, tous les catalogues ont quelques pages réservées aux jeux classiques (Échecs, Dames et Trictrac) et aux jeux du moment:

- Assaut (1911 à 1913);
- Assiette au beurre et Pousse pousse (1907 à 1913);
- Go-bang (1901 à 1914);
- Halma (1907 à 1914);
- Jeu de triangles (1903 à 1907);
- Nouveau damier (1914);
- Nouveau jeu de Steeple-chase et courses plates (1912 à 1913);
- Salta (1905 à 1914);
- Tacticien (1905 à 1914);
- Vite au but (1910 à 1914).

Parmi ces jeux de la période 1900-1914, certains ont eu la chance d'être retenus par Manufrance tel le Jeu de triangles qui ne semble pas avoir figuré dans d'autres catalogues importants bien qu'il ait bénéficié d'un brevet (n° 324361). En revanche, le Go-bang et l'Halma sont deux jeux très diffusés à la Belle Époque en Europe et aux États-Unis. On trouve aussi un jeu inventé par Hermance Edan: le Vite au but. Ici Manufrance n'a pas fait le choix d'un autre jeu, de la même inventrice, L'Attaque, qui aurait certainement eu un meilleur succès commercial. À partir de 1909, viennent s'ajouter les boîtes de jeux variés du même genre que celles vendues par les grands magasins parisiens. De 1910 à 1920, Manufrance disposait d'une annonce dans le Bottin de commerce à la rubrique « Jeux de salons, parcs et jardins » sous le nom: « Manufacture Française d'Armes et cycles de St Étienne, Maison: r. du Louvre, 42 »

c) Les brevets de jeux

Les inventeurs français de jeux de la Belle Époque n'ont pas eu davantage d'imagination que leurs aînés. La plupart des brevets sur les jeux de pions déposés entre 1900 et 1914 sont dus à des étrangers, essentiellement des Allemands. Ces inventeurs, qu'ils soient français ou non, ont justifié leur création par le dépôt d'une règle de jeu qui est une structure, c'est-à-dire une « découverte intellectuelle » non brevetable. Ainsi, tous les brevets relatifs aux jeux sont d'abord une description matérielle rarement convaincante, souvent accompagnée d'une règle de jeu, partielle

ou complète pouvant être géniale (voir L'Attaque) ou sans intérêt. La demande du déposant peut correspondre à un jeu trivial ou reprendre un jeu existant avec une modification mineure justifiée par une nouvelle fabrication, puisqu'en France. jusqu'à la fin du XX^e siècle, l'intérêt d'un brevet n'était pas contrôlé: « Qu'est-ce qu'un censeur en pareille matière ? C'est un tribunal qui juge des choses qui n'existent point encore, et qui, à son gré leur permet ou leur défend de naître.. » (Beltran, Chauveau, Galvez-Behar 2001). Ces propos tenus à la fin des années 1790 par le chevalier de Boufflers, auteur en 1790 du rapport sur la nouvelle loi concernant les brevets, étaient en réaction aux censeurs de l'ancien régime à l'égard des inventeurs: « Dès le XVIIe siècle, on rencontre des jeux inventés qui font l'objet du 'privilège du Roy'. Le règne de Louis XIV a ainsi vu naître quantité de jeux à thème militaire - ce qui ne surprendra pas. » (Depaulis 2004). Ainsi, jusqu'en 1968, les brevets français avaient la mention S.G.D.G. (sans garantie du gouvernement). Cette formule laissait toute liberté aux inventeurs qui ne pouvaient pas engager la responsabilité des pouvoirs publics. Cette conception des brevets en France explique pourquoi de nombreux jeux brevetés, pratiquement injouables, n'ont jamais été manufacturés. Maintenant les législations des brevets des différents pays se sont harmonisées et une invention doit être « susceptible d'application industrielle ».

L'histoire des brevets commence en janvier 1791 par une loi qui rend obligatoire la parution d'un « Catalogue des spécifications, des principes, procédés et moyens » (Emptoz et Marchal 2002). La législation des brevets français a subi de nombreuses modifications depuis la fin du XVIIIe siècle pour s'adapter à l'évolution de la société. Jusqu'en 1844, les brevets sont classés dans l'ordre alphabétique des noms de déposants, ensuite commence la numérotation qui est toujours utilisée. De 1853 à 1903, les inventions sont réparties en 20 classes et les jeux appartiennent à la classe XX, « Articles divers », mais en 1873 cette classe est rebaptisée «Articles de Paris et petites industries» avec une sous-classe XX-1 « Bimbeloterie » où se trouvent les jeux et les jouets; ce terme étant particulièrement bien choisi! (voir ci-dessus). De 1904 à 1959, une nouvelle classification a été utilisée. Les vingt classes précédentes y sont conservées et les jeux sont toujours dans la sous-classe 1 intitulée « Jeux, jouets, théâtre, courses » de la classe XX. « Articles de Paris et industries diverses ». Dans cette nouvelle organisation, les jeux apparaissent directement aux côtés des jouets, ce qui est une forme de reconnaissance de la part du législateur.

Parmi la soixantaine de brevets de jeux déposés entre 1900 et 1914, un seul est passé à la postérité: « Jeu de batailles avec pièces mobiles sur damier ». Derrière cette formule, d'une envergure commerciale très limitée, se cache un jeu remarquable: L'Attaque (voir en page 96). D'autres jeux ont été commercialisés avec certitude: le Tacticien, le Takinos, la Bataille navale, le Jeu de triangles, Le Gendarme, Jal-jacquet,... D'autres encore, peut-être?

Les brevets de jeux avec pions et tablier qui ont été déposés et délivrés en France de 1900 à 1914 sont présentés ci-dessous. Les brevets sur les jouets et ceux

concernant exclusivement une amélioration matérielle des équipements existants ne sont pas présentés ici.

Les références des brevets

296176 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 15 janvier 1900 à M. SIMMINS (Samuel) demeurant à Heatfield (Angleterre) pour « perfectionnements relatifs au jeu d'échecs et au jeu de dames ».

Variante d'Échecs et de Dames se pratiquant sur un tablier de 100 cases où les quatre cases centrales représentent des forts. Les joueurs disposent chacun de 20 pièces dont des généraux.

298624 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 27 mars 1900 à M. BLYTH

Philip Gledstanes pour un « nouveau jeu perfectionné ».

Jeu de simulation militaire se pratiquant sur un tablier de 160 cases carrées avec une carte en arrière plan dont les caractéristiques ont un rôle important. En début de partie, les joueurs placent leurs pièces à leur convenance, éventuellement derrière un écran. Cet aspect du jeu, qui correspond à la notion « d'information incomplète », est un concept innovant dans le monde des jeux de pions. La partie est gagnée dès qu'un joueur réussit à placer l'une de ses pièces dans le camp adverse. M. Blyth a aussi breveté son jeu en Grand-Bretagne.

301000 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 6 juin 1900 à M. le Dr. LANZ (Jörg) Vienne (Autriche) pour un « nouvel échiquier pour jeu de la guerre ».

Jeu de simulation militaire sur quadrillage se pratiquant avec des pièces qui représentent de l'infanterie, de la cavalerie et de l'artillerie. Le vainqueur est celui qui réussit le premier soit à occuper trois emplacements de départ des pièces adverses, soit à toutes les capturer moins deux. Jörg Lanz a aussi déposé son invention aux États-Unis le 19 octobre 1900 sous le nom de « War game ».

304311 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 6 octobre 1900 à M.

WEHNCKE (Emil) pour un « nouveau jeu de société ».

Jeu dissymétrique qui se pratique sur une structure triangulaire de 117 cases. L'un des camps, représenté par « les alliés » (Allemands, Anglais et Français), doit essayer d'occuper les positions adverses tenues par les Chinois.

305626 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 22 novembre 1900 à MM. GENSERT (Karl) et KUSCHELA (Franz) pour un « domino hexagonal à trois

champs ».

Jeu pouvant être considéré soit comme une variante des dominos, soit comme un jeu de pions sans tablier. Les joueurs disposent de pièces hexagonales, chacune d'entre elles est divisée en trois parties pondérées de 0 à 5.

308452 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 25 février 1901 à M.

KLEINSCHMIDT (Hans) pour un « jeu de la guerre ».

Jeu sur quadrillage singulier, composé d'arcs de cercles, dont la symbolique ne fait pas référence à la guerre. Les pièces sont également abstraites.

308748 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 6 mars 1901 à M. CUMMINS (Randolph) pour un « nouveau jeu de salon dit "Jeu de la guerre" ».

Jeu de simulation militaire sur carte où les joueurs déplacent leur armée, composée de fantassins et de cavaliers. Chacun doit essayer d'épuiser les ressources de guerre adverses qui sont comptabilisées par des jetons. Certaines phases de jeu se déroulent à partir d'un score obtenu aux dés.

310646 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 8 mai 1901 à M. CANARD (Edmond) Paris, pour un « jeu de salon (ou jeu de la hausse) ».

Variante des Dames avec plusieurs types de pièces. Le tablier carré de ce jeu est composé de 121 losanges sur lesquels évoluent 50 pièces (25 par joueur). Le gagnant est celui qui prend toutes les pièces adverses.

312406 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 6 juillet 1901 à M. PAILLET (Louis) pour un « nouveau jeu dit "Le Diagonal" ».

Variante peu convaincante de l'Halma se pratiquant sur un tablier de 136 cases où les pions se déplacent selon un score obtenu aux dés. La partie est gagnée par le joueur qui vient occuper les 9 cases les plus proches du camp adverse.

313870 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 29 août 1901 à M. DUPONT (Eugène Marie Augustin) pour un « jouet à combinaison de dés et des trois couleurs nationales dénommé "Jeu national le Drapeau" ».

Jeu de hasard où les joueurs doivent recouvrir leur surface-drapeau selon un score obtenu avec des dés dont les faces sont peintes aux couleurs nationales.

314563 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 28 septembre 1901 à M. CAMPE (Julius) pour un « jeu composé d'un damier avec cases, champ de bataille et figurines militaires ».

Jeu se pratiquant sur un tablier de 400 cases carrées représentant un terrain d'affrontement militaire, sur lequel sont tracées une rivière, une montagne, une voie ferrée, des villes, etc. L'auteur ne propose pas de règle.

315147 - Brevet d'invention de quinze années délivré le 19 octobre 1901 à M^{me} MEYER, née Paula Ringk, pour un « jeu de guerre ».

Jeu se pratiquant sur un tablier de 256 cases carrées divisé en deux camps, traversés par une rivière. Les joueurs disposent chacun de 15 pièces dont les déplacements sont liés à un lancer de dés. Le gagnant est celui qui prend tous les pions adverses.

31980 - Brevet demandé le 24 mars 1902 par M. SCHULTZE, pour un « jeu de société joué par quatre personnes divisées en deux camps ». (Délivré le 4 août 1902; publié le 26 novembre 1902.)

Jeu dont le tablier est exactement identique à celui du Parcheesi. Les règles proposées par l'auteur sont légèrement différentes.

324082 - Brevet de quinze ans demandé le 28 août 1902 par MM. WINDRATH (Hermann) et TOBLER (Ernst) pour un « jeu ». (Délivré le 2 décembre 1902; publié le 23 mars 1903.)

Les pièces de ce jeu curieux, se pratiquant sur quadrillage, ont chacune une partie amovible leur permettant de n'être prises que progressivement. Les inventeurs ne fournissent pas de règles.

324361 - Brevet de quinze ans demandé le 11 septembre 1902 par M. CAMUS (Gaston Charles), pour un « nouveau jeu ». (Délivré le 10 décembre 1902; publié le 30 mars 1903.)

Le tablier du jeu, de forme hexagonale, est divisé en cases triangulaires colorées. Ce « nouveau jeu », original et intéressant, ne fait pas référence à un thème particulier. Il a été commercialisé sous le nom de Jeu de triangles (voir en page 89).

327504 - Brevet de quinze ans demandé le 19 décembre 1902 par M. GLADWELL (Léonard Vincent), pour nouveau jeu d'agrément. (Délivré le 31 mars 1903; publié le 25 juin 1903.)

Variante des Dames, peu innovante. L'auteur présente pourtant son invention comme « moins compliquée que les Échecs et plus intéressante que les Dames ». Le jeu se pratique sur un tablier carré de 100 cases.

327703 - Brevet de quinze ans demandé le 26 décembre 1902 par M. HOUBEN (Robert), pour un « Jeu des Boers ». (Délivré le 4 avril 1903; publié le 30 juin 1903.)

L'un des joueurs, disposant de trois pions (les Boers), doit bloquer son adversaire qui n'a qu'un seul pion (un Anglais). Ce dernier doit tenter de s'échapper en perçant la ligne des Boers. Ce jeu rappelle le Jeu militaire (voir en page 53).

327730 - Brevet de quinze ans demandé le 23 décembre 1902 par M. MANSION (Marie-Alphonse-Octave), pour un « Jeu d'amiral ». (Délivré le 15 avril 1903; publié le 2 juillet 1903.)

L'auteur a déposé un second brevet du même jeu (1910), sous le nom de « Takinos (Le) » où les pions, associés à des lettres, se déplacent selon un score obtenu aux dés.

329442 - Brevet de quinze ans demandé le 18 février 1903 par M. Jules PEUMERY (France). Jeu appelé « le Sans-Gène ». Délivré le 29 mai 1903; publié le 30 juillet 1903.

Chacun des deux joueurs dispose de 20 pièces dont le Sans-Gène qui est placé librement en début de partie. Pour gagner, un joueur doit placer le maximum de ses pièces aux emplacements de départ de l'adversaire. Le jeu se pratique sur un tablier de 81 cases carrées.

330088 - Brevet de quinze ans demandé le 9 mars 1903 par M. Charles-Étienne-Léon REGNARD (France). Nouveau jeu de société. (Délivré le 18 juin 1903; publié le 11 août 1903.)

Jeu se pratiquant sur un tablier spécial où les pions se déplacent selon l'indication de cartes que l'on retourne. Il a été commercialisé sous le nom de Tacticien (voir en page 101).

335792 - Brevet de quinze ans demandé le 16 septembre 1903 par M. Jean-Paul-Alfred DURIN résidant en France. Damier permettant de jouer aux dames à deux ou trois partenaires. (Délivré le 16 décembre 1903; publié le 12 février 1904.)

Variante des Dames pour plusieurs joueurs se pratiquant sur des tabliers particuliers.

339236 - Brevet de quinze ans demandé le 20 novembre 1903 par M. Joseph DUCOULOMBIER résidant en France. Jeu de dés sur piste à obstacles. (Délivré le 24 décembre 1904; publié le 26 janvier 1905.)

Jeu où les pions se déplacent sur un tablier linéaire selon un lancer de dés.

344262 - Damier, M. Jakob LOEVY résidant en Allemagne. Demandé le 24 juin 1904. (Délivré le 30 août 1904. Publié le 29 octobre 1904.)

Ce titre curieux correspond à une invention qui rappelle de nombreux jeux, pratiqués par les Mongols et décrits par Assia Popova (Popova 1974) dans son étude des jeux mongols. Ici, deux Boers s'opposent à quinze Anglais.

345643 - Jeu de blocus maritime. MM. Freidrich RUPPEL et Theodor KÄMPFER résidant en Allemagne. Demandé le 17 août 1904. Délivré le 22 octobre 1904. Publié le 6 décembre 1904.

Le tablier de ce jeu est composé d'un disque, représentant un port, relié à une couronne (la mer) par trois passages (les entrées du port). Les deux joueurs disposent chacun d'une flotte de guerre. Le joueur, disposant des bateaux en pleine mer, devra essayer de bloquer le port qui est défendu par la flotte du joueur adverse. Le symbolisme militaire du jeu n'est pas très pertinent bien que les pièces représentent des bateaux de guerre.

355491 - Jeu de guerre. M. Josef SCHOENER résidant en Allemagne. Demandé le 23 juin 1905. Délivré le 1er septembre 1905. Publié le 3 novembre 1905.

L'inventeur présente ce jeu comme un moyen d'instruction militaire. Le tablier du jeu est une carte d'un pays imaginaire.

362536 - Jeu à damier. M. Ernst HEGELER résidant en Allemagne. Demandé le 19 janvier 1906. Délivré le 7 avril 1906. Publié le 27 juin 1906.

Jeu qui se pratique sur un tablier identique à celui édité sous le nom « Jeu d'assaut d'araignées » (voir en page 89).

366436 - Jeu. MM. Charles Adam MILLER et Henry Charles BANGERT résidant aux États-Unis d'Amérique. Demandé le 21 mai 1906. Délivré le 27 juillet 1906. Publié le 4 octobre 1906.

Jeu, destiné à imiter les tactiques et stratégies déployées dans une bataille, dont l'objectif est d'atteindre les positions adverses avec le moins de pertes possibles. C'est davantage un jeu à stratégie abstraite qu'un jeu de simulation militaire.

366726 - Nouveau jeu. M. Edward EDWARDS résidant en Angleterre. Demandé

le 10 mars 1906. Délivré le 6 août 1906. Publié le 11 octobre 1906.

Variante des Dames commercialisée sous le nom de «Gendarme» ou « Nouveau damier » (voir en page 87).

370938 - Jeu combinant certains mouvements des échecs et des dames et se jouant sur un damier ad hoc. M. Lewis Sheddon PORTER résidant en Angleterre. Demandé le 29 octobre 1906. Délivré le 7 janvier 1907. Publié le 22 février 1907.

Variante des Dames et des Échecs dont la symbolique est la guerre.

373807 - Jeu. M. Émile-Adrien VIGNES résidant en France (Seine). Demandé le 22 janvier 1907. Délivré le 28 mars 1907. Publié le 28 mai 1907. (Demande de brevet déposé en Belgique le 22 janvier 1906. Déclaration du déposant.)

Jeu de courses de chevaux, commercialisé sous le nom de « Jal-Jacquet-Sport » ou « Jacquet-Sport ». Les pions-chevaux se déplacent à partir d'un lancer de dés. La piste est formée de jalons d'où le terme « Jal » (voir en page 97).

379625 - Jeu de la guerre. M^{me} BERG née Julie MOLLER résidant en Russie. Demandé le 24 juin 1907. Délivré le 13 septembre 1907. Publié le 13 novembre 1907.

Les joueurs ignorent les attributs des pièces adverses. C'est la principale innovation de ce « Jeu de la guerre » qui a probablement inspiré H. Edan pour sa célèbre invention: L'Attaque (voir en page 96). M^{me} BERG a aussi breveté son jeu en Grande-Bretagne.

387458 - Perfectionnements apportés aux jeux à échiquier. M. Fritz VAN STRAATEN résidant en Belgique. Demandé le 22 février 1908. Délivré le 6 mai 1908. Publié le 10 juillet 1908. (Demandes de brevet et de brevet de perfectionnement déposées en Belgique: brevet, le 28 février; brevet de perfectionnement, le 18 février 1908. Déclaration du déposant.)

Jeu de simulation militaire se pratiquant sur une carte en relief quadrillée et séparée en deux camps par une rivière.

390737 - Jeu du genre des jeux de dames ou de trictrac. M. Réchad SAMI résidant en Turquie. Demandé le 24 avril 1908. Délivré le 6 août 1908. Publié le 13 octobre 1908.

Variante complexe des Dames où les joueurs doivent s'emparer de tous les pions adverses pour gagner.

396652 - Jeu récréatif. M. Max CONRADT résidant en Allemagne. Demandé le 24 novembre 1908. Délivré le 1er février 1909. Publié le 17 avril 1909.

Variante simple du Parcheesi.

396795 - Jeu de batailles avec pièces mobiles sur damier. M^{lle} Hermance EDAN résidant en France (Seine). Demandé le 26 novembre 1908. Délivré le 5 février 1909. Publié le 20 avril 1909.

Jeu très original, commercialisé sous le nom de « L'Attaque », où les joueurs ne connaissent pas la position des pièces adverses avant de les attaquer (voir en page 96). H. Edan a aussi breveté son jeu en Grande-Bretagne.

399780 - Jeu de guerre. M. Karl George SCHIPP résidant en Allemagne. Demandé le 29 décembre 1908. Délivré le 3 mai 1909. Publié le 7 juillet 1909.

Jeu simulant un combat naval sur carte représentant la Grande-Bretagne et le Nord de la France.

401042 - Nouveau genre de jeu de jacquet à trois. M. Edmond CANIVÉ résidant en France (Seine). Demandé le 19 mars 1909. Délivré le 5 juillet 1909. Publié le 17 août 1909.

Variante du Jacquet à trois personnes sur tablier hexagonal.

401298 - Jeu de société. M. Bonifaz WIEDEMANN résidant en Allemagne. Demandé le 27 mars 1909. Délivré le 16 juillet 1909. Publié le 24 août 1909.

Simple variante du Jeu d'Oie sur le thème des zeppelins.

403136 - Jeu de dés. M. Carl GRIESE résidant en Allemagne. Demandé le 20 mars 1909. Délivré le 17 septembre 1909. Publié le 26 octobre 1909.

Jeu dont le tablier représente une ville où les joueurs déplacent leurs pions (piétons, voitures, etc.).

404878 - Jeu de jacquet pour trois personnes. M. Joseph-Saturnin CROPSAL résidant en France (Seine). Demandé le 29 octobre 1908. Délivré le 30 octobre 1909. Publié le 14 décembre 1909. (Brevet d'invention dont la délivrance a été ajournée en exécution de l'art. 11 -7 de la loi du 5 juillet 1844 modifiée par la loi du 7 avril 1902.)

Variante du Jacquet pour trois joueurs.

412750 - Jeu d'aéroplane se jouant au moyen de dés. M. Andréas ENCK résidant en Allemagne. Demandé le 17 février 1910. Délivré le 10 mai 1910. Publié le 21 juillet 1910.

Variante originale du Jeu d'Oie sur le thème de l'aviation.

416469 - Jeu de football-rugby de salon. M. André-Henri LASVIGNE résidant en France (Seine). Demandé le 27 mai 1910. Délivré le 8 août 1910. Publié le 21 octobre 1910.

Jeu simulant des jeux de ballon où deux joueurs s'affrontent avec des pionsjoueurs sur un tablier à cases carrées. Le ballon est aussi représenté par un pion.

41994 - Jeu de takinos se jouant sur un damier spécial à l'aide de pions spéciaux. M. Marie-Alphonse-Octave MANSION résidant en France (Seine-et-Oise). Demandé le 30 août 1910. Délivré le 10 novembre 1910. Publié le 19 janvier 1911. (Demande de certificat de garantie déposée en France le 10 septembre 1909, à l'occasion du 9^e concours de Jouets et Articles de Paris. Déclaration du déposant.)

Jeu commercialisé sous le nom de « Takinos (Le) ». La demande du certificat de garantie du déposant permet à celui-ci de protéger son invention contre le vol au moment du concours Lépine (voir en page 101).

420206 - Nouveau jeu de hasard et de calcul dans lequel on peut faire varier à l'infini les manières de jouer. MM. Nicola N. BASSARABEANU et Michel B. SILISTEANU résidant en Roumanie. Demandé le 20 mai 1910. Délivré le 17 novembre 1910. Publié le 25 janvier 1911.

Jeu, de type dominos, dont les pièces polygonales permettant de jouer à plusieurs jeux différents.

420351 - Jeu de société. M. Armand BLAISOT résidant en France (Seine). Demandé le 13 septembre 1910. Délivré le 21 novembre 1910. Publié le 28 janvier 1911.

Simple Marelle à trois pions.

420809 - Nouveau jeu dénommé aérodrome. M. Albert PUJOL résidant en France (Seine). Demandé le 3 décembre 1909. Délivré le 5 décembre 1910. Publié le 8

février 1911. (Brevet d'invention dont la délivrance a été ajournée en exécution de l'art. 11-7 de la loi du 5 juillet 1844 modifiée par la loi du 7 avril 1902.)

Jeu dont les pièces représentent des dirigeables et des aéroplanes. Selon l'inventeur, le fonctionnement du jeu a de lointaines analogies avec les Dames et les Échecs.

422682 - Nouveau jeu d'échecs. M. Vinvenc VACEK résidant en Autriche. Demandé le 30 septembre 1910. Délivré le 26 janvier 1911. Publié le 28 mars 1911. Variante d'Échecs où les deux joueurs ont chacun 27 pièces qui s'appuient sur

une symbolique militaire.

424830 - Jeu de société participant du jaquet, des dames et du loto. M. Georges-Charles-Étienne BERNADAC résidant en France (Seine). Demandé le 12 janvier 1911. Délivré le 22 mars 1911. Publié le 24 mai 1911.

Invention qui permet de jouer à différents jeux dont l'un d'eux, appelé « Bob », est, selon l'inventeur, une combinaison des trois jeux cités dans le titre.

448865 - Jeu de guerre. M. Karl NAEF résidant en Suisse. Demandé le 30 septembre 1912. Délivré le 7 décembre 1912. Publié le 12 février 1913.

Jeu à thème militaire se pratiquant sur une carte divisée en cases carrées.

450231 - Perfectionnements apportés aux damiers pour jeux de dames, jeux d'échecs et jeux analogues. M. André-Jean FRANÇOIS résidant en France (Corse). Demandé le 12 septembre 1912. Délivré le 14 janvier 1913. Publié le 19 mars 1913. (Certificat de garantie délivrée à M. François le 16 septembre 1911 à l'occasion du 11e Concours de Jouets et Articles de Paris, ouvert à Paris du 15 septembre au 15 octobre 1911.)

Invention proposant plusieurs tabliers singuliers pour jouer, aux Dames ou aux Échecs, à plus de deux joueurs.

451170 - Jeu d'aviation. M. Emil DRESRÜSSE résidant en Allemagne. Demandé le 28 novembre 1912. Délivré le 6 février 1913. Publié le 12 avril 1913.

Variante du Jeu d'Oie dont le thème est l'aviation.

455839 - Jeu de la guerre. MM. Markus WIESBERGER et Hans GRAF résidant en Autriche. Demandé le 18 janvier 1913. Délivré le 3 juin 1913. Publié le 9 août 1913.

Variante d'Échecs sur le thème de la guerre où les pièces se déplacent selon un score obtenu aux dés.

455987 - Damier pour deux joueurs avec pièces de jeu en forme de ballons dirigeables, ballons captifs et bornes kilométriques. M. Gottfried PAULUS résidant en Allemagne. Demandé le 25 mars 1913. Délivré le 7 juin 1913. Publié le 13 août

Jeu où les participants disposent de pièces-aeronefs qui peuvent « voler » pardessus n'importe quelle autre pièce. Cet aspect du jeu semble original pour l'époque bien que l'objectif du jeu pour gagner semble inspiré du « Salta ».

456005 - Jeu de société. M. Franz STÜWERT résidant en Allemagne. Demandé le 26 mars 1913. Délivré le 5 juin 1913. Publié le 14 août 1913.

Jeu à stratégie abstraite se pratiquant sur un tablier à cases carrées. Certaines d'entre elles représentent des obstacles permettant de bloquer les pions adverses.

456665 - Nouveau jeu de société. M. Frank Kay ATKINS résidant aux États-Unis d'Amérique. Demandé le 15 avril 1913. Délivré le 24 juin 1913. Publié le 2 septembre 1913.

Jeu de parcours complexe.

459096 - Jeu de guerre. M. Alfred CONRAD résidant en Russie. Demandé le 11 juin 1913. Délivré le 25 août 1913. Publié le 25 octobre 1913.

Jeu à thème militaire se pratiquant sur un tablier à cases carrées recouvrant une

carte où sont tracés des obstacles à éviter.

460288 - Jeu de guerre composé d'un damier et de plusieurs groupes de pions. MM. Max HARFF et Leonhard ROSE résidant en Allemagne. Demandé le 12 juillet 1913. Délivré le 1^{et} octobre 1913. Publié le 27 novembre 1913.

Jeu de guerre « terre, air, mer » se pratiquant sur un tablier de 216 cases carrées où évoluent quatre armées (16 pièces chacune) de composition différente: c'est

donc un jeu dissymétrique.

463492 - Nouveau jeu genre Jacquet. M. Raphaël SPINELLI ayant droit de M. David WOLFF résidant en Belgique. Demandé le 10 octobre 1913. Délivré le 18 décembre 1913. Publié le 24 février 1914. (Demande de brevet déposée en Belgique le 11 octobre 1912 au nom de M. David Wolff. Déclaration du déposant.)

Variante éloignée du Jacquet.

464110 - Jeu de récréation dit « Jeu des pyramides ». M. Jules Camille CLAUDEL résidant en Hollande. Demandé le 25 octobre 1913. Délivré le 6 janvier 1914. Publié le 13 mars 1914. (Demande de brevet déposée en Belgique le 15 octobre 1913. Déclaration du déposant.)

Jeu sur tablier de 225 cases où les pions se déplacent sur des cases dont les coordonnées sont déterminées par une combinaison de mouvements liés aux

scores de deux dés.

470536 - Jeu stratégique. M. J. GELLER v. KÜHLWETTER résidant en Allemagne. Demandé le 6 avril 1914, à 11^h 14^m, à Paris. Délivré le 17 juin 1914. Publié le 15 septembre 1914.

Jeu où le hasard est déterminant.

474319 - Nouveau jeu. M. Henri QUEILLE résidant en France (Seine). Demandé le 18 novembre 1913. Délivré le 21 novembre 1914. Publié le 17 février 1915. (Brevet d'invention dont la délivrance a été ajournée en exécution de l'art 11-7 de la loi du 5 juillet 1844 modifiée par la loi du 7 avril 1902.)

Invention relative à deux variantes du Parcheesi.

474471 - Jeu. MM. Charles Blount BREWER et Harvey Earlton HANES résidant aux États-Unis d'Amérique. Demandé le 1er juillet 1914, à 15h 54m, à Paris. Délivré le 1er décembre 1914. Publié le 23 février 1915.

Jeu complexe de simulation du Baseball.

475243 - Jeu de « Bataille navale ». Mlle Hermance EDAN résidant en France (Seine). Demandé le 17 juillet 1914, à 10h 42m, à Paris. Délivré le 9 février 1915. Publié le 26 avril 1915. (Demande de brevet déposée en Belgique le 18 juillet 1913. Déclaration du déposant.)

Jeu commercialisé sous le nom de « Bataille navale » (voir en page 96).

Quelques commentaires

Un ensemble 63 brevets a été déposé en France de 1900 à 1914. Ce nombre important d'inventions par rapport à la période précédente masque la pauvreté de la création française qui est seulement représentée par 18 brevets d'auteurs résidant en France avec certitude. Parmi les 14 brevets dont la résidence des auteurs n'est pas indiquée, tous ne sont pas l'œuvre de déposants français. Toutefois, certains brevets d'auteurs étrangers ont été exploités en France: c'est le cas au moins pour deux d'entre eux, Jeu de damier (n° 362536) et Nouveau jeu (n° 366726). Le nombre important de brevets déposés en France par des étrangers est certainement lié à l'image de la France dans le monde à cette époque: « ... Au demeurant, la France dispose encore d'atouts qui la maintiennent au rang des grands: l'étendue de son empire colonial, une arme financière fournie par la richesse accumulée de sa population, une diplomatie active qui lui a permis de sortir de l'isolement où l'avait consignée pendant vingt ans au moins le système bismarckien, enfin des moyens stratégiques que seule l'Allemagne est en mesure de lui contester. » (Winock 2002). La majorité des inventeurs étrangers qui ont effectué un dépôt de brevet en France vient d'Allemagne, c'est une composante supplémentaire de la vitalité du jouet allemand à cette époque.

Le tableau ci-dessous montre l'origine des inventeurs et le nombre de brevets qu'ils ont déposés en France à la Belle Époque.

Résidence du déposant	Nombre	
Non précisé	14	
Allemagne	14	
Grande-Bretagne	3	
Autriche	3	
Belgique	2	
États-Unis	3	
France	18	
Pays-Bas	1	
Roumanie	1	
Russie	2	
Suisse	1	
Turquie	1	

6. Les jeux

a) Classification et analyse des jeux

Du Moyen-Âge à la fin du XVIII^e siècle, les jeux de tables ont appartenu à la communauté des tabletiers. C'est en 1741 que leurs fabrications ont été le mieux définies: « Toutes sortes de tabliers pour jouer, tric-trac, damiers, dames, échecs, renard, solitaires, trou-madame, quadrille, toutes sortes de dés d'ivoire et tous autres jeux, même de billard et de mail » (D'Allemagne 1908). Bien que les corps de métier aient été réorganisés en 1776, les jeux avec pions et tablier sont toujours liés aux articles de tabletterie au début des années 1900. Le Tric-Trac, les Dames, les Échecs et les jeux se pratiquant sur « toutes sortes de tabliers » correspondent, dans la plupart des cas, aux jeux où deux joueurs au moins agissent sur des pions qu'ils font évoluer sur un tablier fixe: ce sont les jeux de pions ou « abstract strategy games ».

Les jeux présentés ci-dessous donnent un aperçu représentatif du monde des jeux de pions de la Belle Époque. Les jeux d'oie, de forme classique, et les jeux d'assaut que l'on trouvait dans toutes sortes de commerces ne sont pas décrits. Seul, un jeu d'Assaut (édité par Watilliaux) est mentionné en raison de son tablier de grande taille, richement illustré, et d'un nombre important de pions pour l'un des deux joueurs.

Les jeux de pions pratiqués à la Belle Époque n'étant pas tous de même nature, il est intéressant de cerner leur structure en les répartissant en classes étanches selon quelques critères essentiels qui conduisent à des modèles d'aide à la décision: «Le problème des joueurs est de savoir en fonction de quelles informations, ils doivent jouer. Dans les jeux de pions, les joueurs s'appuient sur un certain nombre de paramètres: l'analyse de la position des pions, les résultats d'un générateur de hasard et les caractères essentiels des jeux définis par la théorie de John von Neumann, en particulier le nombre de joueurs et le niveau d'information au sujet des situations du jeu au moment d'effectuer un coup » (Boutin 1999). Cette approche structurale des jeux, issue des travaux de Jérôme Cardan, Gottfried W. Leibnitz et John von Neumann, permet de définir trois critères de classification: l'aspect combinatoire (les joueurs peuvent choisir ou non leur coup), le hasard (l'évolution des pions dépend ou non du résultat d'un générateur de hasard), l'information (à tout moment, les joueurs ont les mêmes informations ou non pour établir leur stratégie). Ces trois critères, caractérisant la structure des jeux, permettent d'établir une classification formelle où tous les jeux peuvent entrer:

- 1 les jeux déterminés à information complète;
- 2 les jeux déterminés à information incomplète;
- 3 les jeux mixtes à information complète;
- 4 les jeux mixtes à information incomplète;
- 5 les jeux de pur hasard.

Les cinq classes ainsi définies correspondent à des comportements de joueurs fondamentalement différents que l'on retrouverait aussi dans les classifications pédagogiques mais les classes qui en seraient issues n'auraient pas de frontières

étanches: le même jeu pourrait se retrouver simultanément dans plusieurs d'entre elles. Pour approfondir chacune de ces cinq classes, il est parfois indispensable d'établir, pour chacune d'elles, des familles de jeux plus fines en analysant le système de règles de chaque jeu. La précision d'une telle étude, qui doit être maîtrisée pour éviter toute complication inutile, est liée au nombre de composantes de la structure du jeu que l'on décide d'isoler; par exemple: le rôle des joueurs et le but du jeu. Ces deux aspects des jeux de pions correspondent à l'interrogation de tout joueur en début de partie: Le rôle des joueurs est-il symétrique ? Quel est l'objectif à atteindre pour gagner ? On dit qu'un jeu est symétrique quand les joueurs ont le même rôle, sinon il est dissymétrique et dans ce cas il n'y a pas d'équité entre les joueurs. Pour pallier cet inconvénient, on peut jouer une partie en plusieurs manches avec des changements de rôle, ce qui conduit souvent au calcul d'un score pour définir le gagnant. Ces notions ont été approfondies sous la formule « suprajeu » dans l'ouvrage Jeux, sports et sociétés (Parlebas 1999). La réponse à la seconde question est plus ouverte car, pour la plupart des jeux à stratégie abstraite, on peut ramener le but du jeu à huit concepts: l'arrangement, l'atteinte, le blocage, la capture, le chemin, la déduction, l'élimination et le score (Boutin 1999).

b) Commentaires des jeux selon leur classe d'appartenance

La classe 1: jeux déterminés à information complète

Les joueurs choisissent eux-mêmes leurs actions, sans utiliser un instrument de hasard (dés, cartes, etc.), pour créer une nouvelle combinaison de leurs pions (l'aspect combinatoire est existant) tout en ayant les mêmes informations à tout moment (l'information est donc complète). Dans cette classe 1, certains jeux sont dissymétriques (Jeu de l'Araignée, Jeu des Chasseurs, Grand jeu d'Assaut, la Chasse au loup, etc.) formant ainsi une famille particulière. Bien entendu, cela ne signifie pas que ces jeux sont identiques; de même qu'en botanique, le fraisier et l'églantier, qui appartiennent à la même famille (celle des Rosacées), sont deux plantes très différentes! En effet, dans cette famille des jeux dissymétriques de la classe 1, le Jeu des Chasseurs et le Jeu de l'Araignée sont de nature différente par rapport au but du jeu: le premier est de type « atteinte-blocage », le second de type « atteintecapture ». C'est dans cette classe 1 que l'on trouve le plus grand nombre de jeux pratiqués à la Belle Époque, pourtant les enfants préfèrent souvent les jeux des classes 3 et 4 où le choix des joueurs est pondéré par le hasard. Ainsi, ces jeux n'étaient peut-être pas destinés qu'aux enfants. Les Dames, les Échecs, le Jacquet et la Marelle ne sont pas présentés ci-dessous car de nombreux ouvrages leur sont consacrés.

Agon (Watilliaux)

Son origine n'est pas connue avec certitude. Dans un ouvrage sur le mobilier (De Reyniès 1987), une « Tablette à jeu de la Reine » (Agon) est présentée sur une table à plusieurs jeux datée fin XVIII^e siècle. Ainsi l'Agon pourrait être l'un des premiers jeux de pions joués sur des cases hexagonales. L'Agon est aussi décrit par

la plupart des auteurs d'ouvrages sur les jeux, dès la fin du XIXe siècle, en France (Moulidars 1888), aux États-Unis (Champlin & Bostwick 1890), etc. À la Belle Époque, l'Agon n'est donc pas un nouveau jeu mais l'édition de Watilliaux est bien dans l'idée des « *Jeux nouveaux* » avec un tablier en quadrichromie rangé dans une boîte illustrée avec des fleurs.

Ayo, « jeu dahoméen » (Watilliaux)

Ce jeu de type awélé est un simple carton sans illustrations où de grands cercles représentent les cases pour placer les pions. Watilliaux présente son jeu par l'introduction suivante: « C'est un jeu qui jouit d'une grande faveur au Dahomey et dans les contrées voisines, et que nous croyons appelé à intéresser les amateurs de jeux à combinaisons faciles ». En cette période de colonisation, les jeux africains n'étant pas connus en France, le rôle pédagogique de ce jeu dahoméen était donc appréciable pour les enfants qui avaient la chance d'y jouer. Toutefois, ce type de jeu n'est pas conseillé « aux amateurs de jeux à combinaisons faciles », il conduit plutôt les joueurs à élaborer de savantes stratégies !

Barka-Ouella-Harka ou Jeu marocain (Saussine)

Ce jeu se pratique sur un tablier très illustré constitué d'un quadrillage de 108 intersections (12 x 9). Le mécanisme du jeu procède des Dames et du Jeu d'Assaut car les prises sont possibles et l'objectif à atteindre pour chacun des deux joueurs est d'occuper une case particulière, représentant un drapeau, située dans le camp adverse.

La Chasse au loup (Mauclair-Dacier)

Le Jeu de la Chasse au loup n'est pas un « Nouveau jeu ». On en trouve une analyse dans les récréations mathématiques d'Édouard Lucas sous le nom de Entre chiens et loup où les pions évoluent en diagonale sur un damier de 100 cases; la Chasse au loup se pratiquant sur un réseau de 25 points, ce qui revient au même. Cette différence de présentation n'est pas suffisante pour en faire une nouveauté. La règle complète du jeu est donnée dans « Jeux de pions pour aujourd'hui » (Boutin 2001).

Le Damier cartes

Chaque joueur dispose de 16 pions-cartes, l'un des joueurs prend les cœurs et les carreaux, son adversaire les piques et les trèfles. Chaque joueur déplace ses pions sur un tablier pour former une tierce, une quatrième ou une quinte par alignement des pions correspondants. Dès qu'un joueur réussit un arrangement, il gagne 5 points. Celui qui obtient 30 points gagne la partie. Ce jeu a été inventé par Léon Noémacté (Rifaux 1979).

Le Gendarme ou Nouveau damier

Le Gendarme, ou « Nouveau damier » se pratique sur un tablier de 360 cases; son fonctionnement tient des Dames et du Halma. Il a été distribué en 1912 par l'enseigne Pussey sous l'annonce suivante: « Le Gendarme, Nouveau jeu de Dames pour 2, 3 et 4 joueurs, Breveté s. g. d. g. Médaille de Vermeil au dernier Concours Lépine » et par les

Galeries Lafayette sous le nom de « Nouveau Damier permettant de jouer à quatre ». Ce jeu a également été vendu par Manufrance en 1914 sous le nom de « Nouveau damier » Il a été inventé par un Britannique, Edward Edwards, qui a déposé deux brevets: le premier en Grande-Bretagne en 1905 sous le nom de « A New Game » (n° 23,284), le second en France sous le nom de « Nouveau jeu » le 6 août 1906 (n° 366726). Sa présentation au concours Lépine en 1911 a été faite par François Gendarme. Est-ce un pseudonyme de l'inventeur E. Edwards qui ne pouvait pas se présenter à ce concours très nationaliste puisqu'il n'était pas Français ni résidant dans le département de la Seine? Ces deux raisons empêchaient la participation de l'inventeur au concours. Dans son répertoire, Yves Rifaux mentionne le jeu sous le nom de « Nouveau jeu de dames » en vente chez M. Rouaud (Paris).

Go-bang (Watilliaux)

Le Go-bang est un jeu très simple qui fut édité autour des années 1900 en Europe et aux États-Unis. Il ne s'agit donc pas d'un jeu nouveau, cependant, il revient à Watilliaux de l'avoir distribué en France pour un public éclectique. Le Gobang était connu des érudits de l'époque, en particulier par les lecteurs de la Grande encyclopédie méthodique, universelle, illustrée des jeux et divertissements de l'esprit et du corps (Moulidars 1888). Dans cet ouvrage, l'auteur donne la règle et précise que le jeu aurait été introduit d'Extrême-Orient en Europe par l'Anglais Cremer. La description la plus complète et la plus commentée du jeu se trouve dans The Cyclopaedia of card and table games (Hoffmann 1891) où une note en fin de page précise une dérive dans la manière de jouer qui ne correspond pas au Go-bang: « There is another game frequently played on a Go-Bang board, and sometimes, though incorrectly, described as Go-Bang. The object of each player is in this case so to group his men as to completely surround a man or men of the ennemy, which he therely 'takes', i.e. removes and retains. The game terminates when all the men are placed on the board, and the player who has made the greater number of captures is the winner. This, however, is not Go-Bang, Wai Ch'i,... »

Cette règle est justement celle donnée par Watilliaux sous le nom de « Partie japonaise » en complément du jeu de base. Le Go-Bang a été édité en Europe et aux États-Unis sur des tabliers de différentes grandeurs. Milton Bradley a édité un jeu se pratiquant sur un tablier de 100 cases alors que l'édition Watilliaux est sur 400 cases. Une version « modernisée » du jeu est distribuée par Parker Brothers depuis 1983 sous le nom de Pente.

Le Grand Jeu d'Assaut (Watilliaux)

La plupart des éditeurs ont produit des jeux d'assaut. Ce modèle édité par Watilliaux est remarquable par son iconographie, la forme de son tablier et ses dimensions qui sont beaucoup plus importantes que dans les autres jeux du même type. L'un des joueurs dispose de 3 pions (les assiégés) qui doivent défendre une forteresse attaquée par 50 assiégeants. L'éditeur américain Milton Bradley a édité le même jeu en 1925 sous le nom de Three Guardsmen dont la symbolique est tirée des trois mousquetaires, ainsi les assiégés s'appellent Athos, Aramis et Porthos.

Tous les éditeurs de cette époque ont produit des jeux d'assaut mais ils font pâle figure devant le jeu Watilliaux.

Halma (nombreux éditeurs)

Ce jeu, très connu en France à la Belle Époque et produit par de nombreux éditeurs, vient des États-Unis où il a été inventé au début des années 1880 par un professeur de Boston, Georges Howard Monks, qui l'aurait adapté du jeu anglais: Hoppity. À cette époque, la société américaine E. I. Horsman l'a édité avec quelques remarques sur le fond de la boîte contenant les pions: « Patented May 29. 1888. Copyrighted 1885, by G. H. Monks. Copyrighted 1889, by The Halma Co » (le brevet américain de George H. Monks a le n°: 383,653). Cette société est rapidement entrée en conflit juridique avec Milton-Bradley qui a édité le jeu sous le nom de Echka. Au début du XXe siècle, on pouvait acheter en France des jeux appelés « Halma-Eckha ou à finaud rien d'impossible, nouveau jeu de société japonais » avec un tablier double face, l'une d'elles étant réservée au Halma et l'autre à une variante à six joueurs. Celle-ci était pratiquée en Allemagne sous le nom de Stern-Halma dès la fin du XIXe siècle. Cette variante a ensuite été vendue en Europe et aux États-Unis sous le nom de « Dames chinoises » ou « l'Échiquier chinois » dans une édition Miro Company. Une description complète du jeu avec de nombreuses références historiques est donnée par Bruce Whitehill en 2002 (Whitehill 2002, Whitehill 2004).

Jeu d'assaut d'Araignées

Les deux joueurs disposent chacun de 12 pions, l'un joue avec les blancs, son adversaire avec les noirs. Chacun pose alternativement l'un de ses pions sur les points d'intersection du tablier, représentant une toile d'araignée, en cherchant à entourer un adversaire. Un pion entouré, quelle que soit la couleur qui l'entoure, est retiré du tablier. Quand la séquence de pose est terminée, les joueurs déplacent leurs pions à tour de rôle afin de capturer le plus grand nombre de pions adverses. Le gagnant est celui qui réduit la couleur adverse à deux pions. C'est un jeu breveté (n° 362536).

Jeu de la Ferme (Les Jeux et Jouets Français)

Le tablier est un damier de 225 cases. Au centre se trouve une ferme, défendue par 7 chiens blancs, entourée de 6 loups prêts à attaquer. C'est un jeu dissymétrique qu'il est nécessaire de pratiquer en deux manches pour le rendre équitable.

Jeu de l'Araignée et des Mouches (N. K. Atlas)

Édité par « N. K. Atlas Paris », ce jeu se pratique sur le même tablier que celui du « Jeu de l'araignée » cependant la règle est différente: « Ce jeu se joue à deux: l'un prend les mouches et l'autre l'araignée. Au début, les 5 mouches occupent les points de périphérie, à l'exception d'un seul, et tâchent de repousser l'araignée vers le centre d'où elle cherche à sortir. Si les mouches réussissent, l'araignée est perdue; mais si celle-ci échappe et arrive à l'un des points de périphérie, elle s'enfuit et a gagné la partie. L'une des mouches et l'araignée font alternativement un coup, en allant d'un côté à un autre. Si l'araignée, repoussée au centre, n'a plus d'issue, il faut

qu'elle rentre au centre et la partie est terminée; c'est l'araignée qui commence à jouer ».

Jeu de l'Araignée (Jeu des Araignées et de la Mouche) (Mauclair-Dacier)

Le Jeu de l'Araignée a été édité par Mauclair-Dacier puis par Les Jeux et Jouets Français sous le nom de Jeu des Araignées et de la Mouche. On trouve des boîtes avec le logo JFJ contenant une règle notée: M. D. Paris. Le fonctionnement du jeu est très simple: « Les 5 Mouches occupent d'abord des points indiqués par un cercle et se trouvant au centre de la toile. En suivant les lignes noires et pointillées, les Mouches tâchent de s'évader, c'est-à-dire d'arriver aux points noirs de la périphérie où sont représentées des Mouches qui s'envolent. L'Araignée ne peut marcher que sur les lignes noires et tâche de prendre les Mouches, ce qui arrive chaque fois qu'elle parvient à se placer entre une Mouche et le gros point central sur lequel sont mises les prisonnières. Les Mouches qui s'envolent sont mises hors du jeu par le joueur Mouches. Le gagnant est celui qui prend ou garde trois Mouches, mais c'est toujours le joueur Araignée qui ouvre le jeu, et chaque coup va d'une nervure à l'autre. ».

Jeu de Triangles

Ce jeu, peu connu, a été inventé par Gaston Camus qui l'a breveté en 1902. Il ne semble pas figurer dans les catalogues des grands magasins bien qu'il ait été diffusé par Manufrance de 1903 à 1907. Les joueurs disposent de pions également triangulaires qu'ils pourront déplacer en prenant éventuellement des pions adverses s'ils ne sont pas sur les cases de leur couleur. Le gagnant est celui qui réussit à placer trois de ses pions sur les cases centrales.

Jeu des Canards (édité par l'inventeur : Issanchou)

Inventé par Henri Issanchou à la fin du XIX^e siècle, le Jeu des Canards se pratique sur un tablier constitué par cinq marelles. Chacun des quatre coins, de la marelle centrale, accroche le coin d'une autre marelle. L'un des joueurs dispose de trois canards qui doivent échapper à 20 chasseurs.

Jeu des Chasseurs (Mauclair-dacier) (Figure 6)

Le Jeu des chasseurs se remarque davantage par son illustration que par son principe qui n'est pas original. Le joueur-chasseur, disposant de sept pions, doit bloquer son adversaire qui joue avec un seul pion représentant un cerf; celui-ci doit tenter de s'échapper par l'une des six cases du pourtour du tablier. Ce jeu a été édité par Watilliaux et par Mauclair-Dacier avec la même règle mais les pions se déplacent sur des tabliers différents.

Jeu des Lièvres (Au Paradis des enfants)

Ce jeu se pratique sur un tablier-réseau de 32 points (8 rangées de 4) avec 5 points particuliers qui servent de refuges. On pourrait aussi y jouer sur un tablier-damier de 64 cases où les pions se déplaceraient seulement sur les cases de même couleur. L'enseigne « Au paradis des enfants » donne une règle très simple inscrite au dos du couvercle:

« Ce jeu attire l'attention des enfants et développe leur intelligence. Deux joueurs, l'un représentant le chien doit empêcher les lièvres qui sont placés sur les disques rouges, d'arriver aux disques noirs en marchant toujours en avant, et en suivant les lignes. Les lièvres ont 5 points de refuge où le chien ne peut les prendre. Le chien, qui n'a pas de marche régulière, peut avancer ou reculer suivant les circonstances. La partie se trouve gagnée quand les 4 lièvres ont pu prendre place sur les disques noirs. ».

Ieu des Trois Soldats (Coqueret) (Figure 7)

Le titre du jeu est à connotation militaire mais ce jeu n'est qu'une simple variante de la marelle. La règle est très simple:

« Ce jeu se joue à deux personnes: chaque joueur a trois pions, l'un les noirs, l'autre les jaunes. L'un des joueurs place ses trois pions sur les trois cases marquées 1, l'autre sur celles marquées 2. Chaque joueur, alternativement, fait avancer un pion, en suivant les lignes noires, d'une seule case à la fois. Pour gagner, il faut arriver à placer ses trois pions sur trois points de même couleur, de manière à former un des triangles dont les deux extrémités opposées au sommet se dirigent vers la partie centrale du jeu ».

Le tablier du jeu est illustré avec des décors végétaux qui rappellent l'Art nouveau.

Jeu du Congo (Watilliaux) (Figure 8)

Ce jeu singulier mérite une grande attention. Le tablier du jeu, constitué par des cercles tangents, peut se ramener à un pavage hexagonal sur lesquels les joueurs posent leurs pions sans les déplacer. Le gagnant est déterminé par le calcul d'un score et la partie est jouée en plusieurs manches. Pour évaluer le score final, les joueurs peuvent utiliser des jetons qui les dispensent de compter les points intermédiaires. Malgré tous ces aspects originaux, le Jeu du Congo n'est pas mentionné dans les ouvrages sur les jeux, ainsi fut-il plongé dans un véritable oubli! Le symbolisme lié à ce jeu est inspiré de la colonisation de l'Afrique centrale par « Les pays du vieux monde ». L'éditeur, lui-même, raconte la source de son inspiration: « M'est avis que par le temps de la colonisation qui court, le métier de marchand

« M'est avis que par le temps de la colonisation qui court, le métier de marchand de drapeaux doit être un assez bon métier. Ça doit aller dans cette partie-là bien plus que chez les tourneurs de bâtons pour maréchaux de France, et l'on est près d'y chômer, s'il est vrai, comme cela en a l'air, que toutes les nations du vieux monde se soient donné pour tâche de planter à qui mieux mieux des drapeaux sur tous les points du globe où il n'y en a pas encore, et où il n'y a pas de garde champêtre pour les en empêcher.

Je vois d'ici l'un de ces pavillons, fiché bien en vue sur son point choisi des rives du Congo, et entouré d'un grillage tout frais peint en vert, qui doit le protéger contre les indiscrétions. Au dit grillage est suspendu un écriteau sur lequel on lit: prenez garde à la peinture. C'est plus pratique que de mettre là un factionnaire qui risquerait fort, dans ces lointains parages, de ne pas manger la soupe à heure fixe, mais cela ne le remplace pas complètement, car je me suis laissé dire qu'en vertu du

principe quelque peu léonin: Ote-toi de là que je m'y mette, d'aucuns ne se gênaient pas pour enlever le drapeau d'un concurrent, en le remplaçant par celui de leur propre pays, sans même rendre l'objet déplanté à son propriétaire, qui pourrait au moins l'utiliser ailleurs. Cela n'a rien d'étonnant; ce qui me surprend davantage, c'est qu'aucun gouvernement jusqu'ici ne se soit fâché pour de bon d'un procédé aussi cavalier, ce qui prouve une fois de plus qu'on s'habitue à tout, même à avaler des couleuvres.

Il faut avouer, d'ailleurs, que les roitelets plus ou moins grotesques, qui étaient maîtres jusqu'à présent du sol africain, semblent avoir pris le pari d'encourager, en les accueillant amicalement, les visiteurs de toutes nations que l'Europe leur envoie. Allez trouver l'un de ces moricauds avec une douzaine de colliers en verroterie, quelques mètres de toile à matelas, et trois litres de mauvaise eau-de-vie, le tout d'une valeur de quinze francs, et il acceptera volontiers pour lui et ses sujets, par un traité bien en règle, le protectorat que vous lui offrirez au nom d'un gouvernement quelconque. Que le lendemain, il est vrai, passe un autre commis-voyageur en colonisation, les mains pleines de présents non moins magnifiques, et le bon roi, pauvre mais peu honnête, ne se fera aucun scrupule de céder, par un nouveau traité, ce dont il s'était déjà dépossédé la veille et ce qu'il vendra encore le lendemain si l'occasion s'en présente. Pitit nègre, li s'en fisse; il monte son ménage à peu de frais; on se débrouillera comme on pourra quand l'heure des explications aura sonné, et il y a gros à parier que les indigènes, ayant à un plus haut degré que leur chef l'amour de l'indépendance, ne prendront pas partie pour l'envahisseur contre leur souverain, encore que celui-ci ne mérite guère qu'on le défende.

Voilà bien du bavardage pour arriver à dire que la situation nouvelle créée dans l'Afrique centrale nous a donné l'idée d'un jeu qui, nous l'espérons, amusera grands et petits, et dont voici les règles. »

La règle complète est donnée dans Jeux de pions pour aujourd'hui (Boutin 2001).

Kohinoor (Simonin-Cuny)

Ce jeu se pratique sur un tablier composé de 64 triangles où les joueurs posent à leur tour l'un de leurs 24 pions en forme de triangle. Les pions sont bicolores, rouge sur une face et bleue sur l'autre, permettant ainsi à l'éditeur de proposer plusieurs manières de jouer. Les règles complètes sont données dans *Tangente-Jeux* n° 8 (Boutin 2004).

Nerma (Simonin-Cuny)

Ce « Nouveau jeu de société » est une variante du Halma pour deux joueurs. L'objectif du jeu est exactement le même, atteindre les positions adverses, mais les mouvements des pions sont plus élaborés. Ce jeu a aussi été commercialisé sous le nom de Torno.

Oktisso

Le tablier du jeu est composé de cases numérotées où sont placés des pions qui portent les mêmes numéros. L'objectif du jeu est d'occuper les emplacements de départ des pions adverses en respectant les numéros. La règle du jeu est donnée en français et en anglais, l'illustration du tablier est de type Belle Époque. L'éditeur n'est pas mentionné sur le tablier ni sur la règle.

Prise de la Bastille (Les Jeux et Jouets Français)

Le tablier du jeu est composé de 144 cases (16 x 9) au centre duquel se trouvent 4 cases particulières qui représentent la Bastille que les joueurs devront atteindre avec 3 de leurs pions pour gagner la partie. Chacun dispose de 4 pions qui avancent d'un seul pas à chaque coup.

Quadrille croisé (Watilliaux)

Ce « jeu nouveau », ainsi présenté par Watilliaux, est une variante de l'Halma. Chaque joueur dispose de quatre pions qu'il doit déplacer vers les quatre cases opposées. Les pions avancent ou marchent latéralement mais ils ne peuvent pas reculer. Le même jeu a été édité par Wogue et Lévy sous le nom de Pas de quatre.

Rallye-paper (Watilliaux)

Le tablier, de forme hexagonale, est composé de 61 cercles adjacents en 6 points pouvant ainsi être remplacés par des hexagones. C'est un jeu original car l'un des joueurs place des pions numérotés sur chacune des cases, face cachée, selon un arrangement précis. Les autres joueurs devront, à tour de rôle, découvrir ces arrangements.

Razzia (Watilliaux)

Ce « nouveau jeu de société » était édité par Watilliaux sous plusieurs versions selon le nombre de cases du tablier (49 ou 25 cases). L'éditeur n'a pas mentionné l'origine de Razzia sur la fiche de règles mais un brevet américain de 1890 (n° 429,250) déposé par deux Allemands, Heinrich et Helene Sperl, décrit un jeu identique se pratiquant sur un tablier carré de 49 cases. Dans son fonctionnement, Razzia se rapproche de quelques jeux récents, Box-it et Territoire, édités par Invicta en 1979. L'objectif à atteindre, consistant à acquérir le maximun de cases, est le même dans tous ces jeux. Pourtant, cette similitude masque des stratégies totalement différentes pour deux raisons: au jeu Territoire, les joueurs peuvent déplacer les pions-barrière que l'on pose pour séparer les cases qui sont toutes de même valeur, alors qu'à Razzia ces pions ne sont pas déplaçables après leur pose mais les cases sont pondérées. Ainsi, la stratégie à développer à Razzia gagne en subtilité. Dans la première phase d'une partie, les joueurs maintiennent facilement un équilibre de gain mais ils doivent préparer la prise des bords et surtout des coins en forçant le jeu de l'adversaire. De ce point de vue, Razzia rappelle Reversi où les cases de coins jouent un rôle essentiel dans le score final. Pour jouer à Razzia, il suffit d'un papier quadrillé et d'un crayon puisqu'il n'y a pas de déplacements après la pose des pions! La règle complète du jeu est donnée dans Tangente-Jeux nº 3 (Boutin 2003).

Reversi (Watilliaux)

Le jeu proposé par Watilliaux correspond à celui qui est pratiqué aujourd'hui, sans référence aux différentes versions qui étaient éditées en Angleterre à la fin du

XIX^e siècle. En particulier, il ne semble pas que la formule « Annexation or Reversi » ait été utilisée par les éditeurs français à la Belle Époque. Ce jeu était déjà décrit dans le périodique *La Nature* en 1893. L'auteur, (D^r Z...) avait certainement joué à ce jeu puisque son analyse y est juste et aussi précise que celle présentée par les ouvrages d'aujourd'hui: « Les coins commandent le jeu, et la politique consiste à ne pas les livrer, autrement dit, à ne pas les entourer de ses pions ... ». Curieusement, ce jeu remarquable est entré dans un profond sommeil jusqu'à son réveil sous le nom d'Othello en 1971 grâce à un Japonais, Goro Hasegawa.

Salta (Au Paradis des enfants)

Inventé en 1899 par Konrad Büttgenbach, un allemand de Düsseldorf, qui a déposé un brevet pour ce jeu dans plusieurs pays dont la France (n° 292025 du 25 août 1899 pour « Nouveau jeu appelé Salta »). Aux États-Unis, John McLoughlin a déposé un brevet en 1901 (n° 665,123) décrivant la fabrication du jeu. Le Salta a bénéficié dès le début du XXe siècle d'une promotion très étonnante pour l'époque. Il a été présenté à l'Exposition universelle de Paris en 1900 où il a obtenu une médaille d'or. Le premier tournoi international de Salta a eu lieu également à Paris pendant cette exposition, le second à Monte-Carlo l'année suivante, en mars 1901. Au début du XXe siècle, de nombreux articles de presse ont fait l'éloge de ce « nouveau jeu », le comparant aux Dames et aux Échecs pour son intérêt stratégique. On pouvait lire dans la presse londonienne du début du XXe siècle: « Le sujet le plus ardent de conversation dans les clubs d'échecs est sans doute le nouveau jeu de Salta, déjà bien connu en Allemagne et aux États-Unis et introduit également en France pendant l'Exposition. D'une valeur presque égale à celle des échecs, il surpasse tous les autres jeux de ce genre par sa simplicité. Pour qu'un jeu puisse être populaire il faut qu'il ait des règles simples et qu'il permette une multitude de combinaisons. Le jeu de Salta réunit toutes ces qualités, voilà pourquoi il a un si grand succès. Depuis le peu de temps de son apparition, les plus grands maîtres d'échecs sont devenus des fervents du Salta et deux tournois internationaux ont déjà pu avoir lieu ». (Sur l'histoire du Salta, voir Angerstein 2002).

Selon les journaux de cette époque, le Salta était le jeu favori de Sarah Bernhardt: en effet, lors d'un séjour à Londres, elle s'est fait photographier en train de jouer avec l'inventeur. Autour des années 1900, Salta a été édité surtout en Allemagne où le tablier était simplement un damier de 100 cases sur lequel les joueurs déplaçaient leurs pions avec des baguettes. Sur les boîtes, on trouvait toujours la même illustration qui est d'ailleurs reproduite en miniature sur une version vendue en France avec le label « AU PARADIS DES ENFANTS ». En 1900, la marque, « Salta », a été déposée en France par August Wasmuth (négociant à Hambourg), ensuite Henri Kratz-Boussac a effectué un second dépôt de marque pour le terme « SALTA ». En 1975, Spear a édité un jeu de Salta, se pratiquant sans baguettes, dans le style des jeux actuels. La règle complète du jeu est donnée dans Tangente-Jeux n° 10 (Boutin 2004).

Scacchetto (Simonin-Cuny)

Le Scacchetto, édité par Simonin-Cuny, est une variante d'échecs qui n'a pas échappé à David Pritchard qui l'a signalée dans son ouvrage (Pritchard 1994). Chaque joueur dispose de 11 pièces (1 roi, 4 fous, 4 cavaliers et 2 tours). L'objectif du jeu est le même qu'aux Échecs classiques. De nombreux inventeurs ont proposé des jeux issus des Échecs, mais peu ont été commercialisés à cette époque; Scacchetto est une exception.

Tactique (édité par l'inventeur : Eugène Petiot) (Figure 9)

Tactique, « Jeu Stratégique Instructif et Amusant, déposé en 1914 » est ainsi présenté par son inventeur-éditeur: Eugène Petiot (Paris). La notice du jeu commence par la description du terrain des affrontements: « La bataille se livre autour de Reims. C'est sur la carte de cette région que les tacticiens exercent leurs talents stratégiques. ». Ce jeu se pratique à deux ou quatre joueurs; dans tous les cas, les Anglais et les Français s'opposent aux Allemands et aux Autrichiens. Bien que Tactique soit imprégné d'une symbolique militaire incontestable, le mécanisme est plutôt celui d'un jeu à stratégie abstraite. Les joueurs déplacent leurs pions à la vue de leurs adversaires sur les intersections d'un quadrillage qui dispose de lieux différenciés (étapes, positions à prendre, etc.) et de chemins pouvant être coupés par des mines ou des rivières. Tactique ne semble pas avoir figuré dans les catalogues de l'époque.

La Triple Alliance (Watilliaux)

Watilliaux semble avoir édité ce jeu dès 1888 en empruntant son principe à celui de la marelle. Sur un quadrillage particulier et très illustré, chacun des deux joueurs pose alternativement ses 6 pions en essayant d'en aligner 3. Quand la séquence de pose est terminée, les joueurs déplacent l'un de leurs pions à tour de rôle avec le même objectif.

Vite-au-but (Hermance Edan)

Ce jeu d'Hermance Edan est moins original que ses autres inventions. Chaque joueur dispose de 8 pièces dont un fanion et 7 coureurs. Quand un joueur déplace l'une de ses pièces à l'extrémité du camp adverse, ou quand il effectue une capture, il gagne des points. Ce jeu a été vendu par Manufrance de 1910 à 1914.

La classe 2: jeux déterminés à information incomplète

De même que, dans la classe 1, les joueurs choisissent eux-mêmes leurs actions, sans l'intervention du hasard, mais ils n'ont pas les mêmes informations pour prendre leur décision lors d'un coup. L'Attaque et la Bataille navale sont deux jeux remarquables basés sur ce concept. Leur inventrice, Hermance Edan, était un précurseur car les jeux de ce type sont restés peu nombreux avant la commercialisation massive des wargames dans les années 1950.

L'Attaque: de L'Attaque à Stratego

L'Attaque est probablement la première invention d'Hermance Edan qui a déposé une demande de brevet en 1908 pour ce jeu très innovant. En début de partie, chaque joueur place ses pièces à sa convenance à l'abri du regard adverse et c'est au moment d'une attaque que les deux joueurs vont dévoiler la force de leur pièce, ainsi la plus faible sera éliminée. Ce concept « d'information incomplète » appliqué aux jeux de pions édités en France, semble être une innovation des inventeurs de la Belle Époque. Le brevet de Julie Moller (résidant en Russie) demandé en 1907 pour « Jeu de la guerre », a probablement inspiré Hermance Edan qui a su en appliquer l'idée à L'Attaque. Dès 1910, ce jeu est apparu dans le catalogue d'étrennes de la Samaritaine dont la notoriété internationale a favorisé sa diffusion à l'extérieur de la France. C'est l'éditeur britannique H. P. Gibson & Sons Ltd qui a distribué le jeu, à partir des années 1920, en Grande Bretagne et dans ses colonies, avec la formule « L'Attaque, the famous game of military tactics. Made in France » inscrite sur les premières boîtes. La maison H. P. Gibson & Sons a été fondée en 1903 par Harry Percy Gibson mais la société d'édition qui a traversé le XXe siècle trouve son origine en 1919, date d'une importante réorganisation de la maison initiale. À partir de 1920, cette nouvelle société a su exploiter le concept d'information incomplète, caractérisant L'Attaque, pour créer trois nouveaux jeux du même type: Tri-tactics, Dover Patrol et Aviation.

L'Attaque n'a jamais bénéficié d'un tel intérêt en France où il est rapidement tombé en désuétude. C'est pourtant le seul jeu français des années 1900 qui a marqué l'histoire des jeux de pions durant tout le XX^e siècle en devenant le Stratego, un jeu très connu en Europe et en Amérique du Nord depuis les éditions Jumbo et Milton Bradley. Le nom de Stratego aurait été introduit aux Pays-Bas en 1947 par Jacques Johan Mogendorff qui a vendu ses droits à la société Hausemann & Hötte (Jumbo) en 1952. Sur la première édition de Milton Bradley, on peut lire les deux inscriptions suivantes: « 1961 By MILTON BRADLEY COMPANY Under Berne & Universal Copyright Conventions ® 1960 IN U.S. PAT. OFFICE 695.583 » et A JUMBO-game of HAUSEMANN & HÖTTE, Holland, U.S.A. trademark nr. 695.583 ».

Bataille navale (Figure 10)

Cette Bataille navale a été inventée par Hermance Edan en juillet 1914. La précision de la date est importante puisqu'au début du mois d'août l'Allemagne déclara la guerre à la France. Au début de ce conflit mondial, les belligérants disposaient de 250 sous-marins et de nombreux avions qui étaient surtout utilisés pour la reconnaissance et le réglage de l'artillerie. Cependant, le premier combat aérien attesté s'est déroulé le 10 août 1914 entre un avion allemand et un avion français où les pilotes se sont battus au revolver! Quelques jours après, un avion français bombarde un hangar allemand. Ainsi, en juillet 1914, Hermance Edan était très renseignée sur les perspectives militaires de l'aviation motorisée née quelques années plus tôt. Bien que les Italiens aient envoyé des grenades sur les Turcs en

1911 à partir d'avions de fabrication française, la première guerre mondiale est le premier conflit militaire où les armées ont utilisé massivement l'aviation. Le jeu de Bataille navale de H. Edan fut probablement le premier jeu français commercialisé dont la symbolique est clairement inspirée par le combat aérien. Au début du XXe siècle, les « jeux de guerre », où les pièces s'inspirent des nouvelles technologies de l'époque (sous-marins, ballons dirigeables et « flotte aérienne »), sont peu nombreux.

En dehors de son aspect symbolique, la structure de la Bataille navale rappelle celle de L'Attaque: information incomplète, système de prise circulaire et introduction d'une pièce fixe. Celle-ci, appelée phare, n'a pas de pouvoir face aux pièces mobiles adverses mais elle a un rôle comparable au drapeau de L'Attaque. Les deux pièces innovantes de la Bataille navale sont l'hydroplane, qui joue un rôle essentiel dans la procédure d'attaque, et le sous-marin. Grâce à sa grande mobilité, l'hydroplane peut facilement détruire les sous-marins adverses qui sont par ailleurs les seules pièces autorisées à prendre les cuirassés: pièces incontournables pour attaquer.

À l'inverse de L'Attaque, la Bataille navale n'a pas eu un grand succès commercial malgré une édition remarquable avec des pièces en bois. La règle complète du jeu

est donnée dans Tangente-jeux n° 6 (Boutin 2003).

La classe 3: jeux mixtes à information complète

L'évolution des pions dépend de l'association du hasard et de la réflexion des joueurs. Cette classe regroupe des jeux très intéressants tels le Parcheesi, le Ludo, T'en fais pas, qui sont toujours commercialisés en raison de leur intérêt. Ces jeux sont particulièrement bien adaptés pour favoriser les relations humaines puisque les « éternels » gagnants peuvent perdre si le hasard leur est défavorable.

Combat naval, jeu nouveau illustré par Sahib (Watilliaux)

Le tablier du jeu est composé de 345 cases carrées (23 x 15) où sont placées les cinq pièces de chacun des deux joueurs: un cuirassé, deux croiseurs et deux avisos. Toutes ces pièces évoluent à partir d'un lancer de dé qui impose uniquement le nombre de cases de déplacement. Avant de jeter le dé, les joueurs doivent annoncer s'ils veulent déplacer l'un de leurs bateaux ou effectuer un tir sur un bateau adverse. Le but à atteindre est d'éliminer la flotte adverse en coulant ses bateaux, en les mettant en fuite ou en les emprisonnant.

Le Dédaquet (M. Regel)

Ce jeu, combinant les Échecs et les Dames, était vendu chez M. Regel à Paris (Rifaux 1979).

Le Jacquet-Sport

Le «Jacquet sport, nouveau jeu de société » est présenté en ces termes sur le catalogue Jonets & Jeux 1908 de la Maison Bail à Paris. Le tablier est constitué par une piste composée de jalons, qui rappelle celle des jeux de Steeple-chase, où les pions-chevaux avancent selon le score d'un dé. C'est un jeu breveté (n° 373807) qui

a aussi été commercialisé sous le nom de « Jal-jacquet-sport » (Bideau 1986). Selon le catalogue Pussey de 1907, le Jacquet-Sport est « Médaille d'Or au Concours des Jeux et Jouets 1905 ».

Jeu de Football

La Samaritaine vendait ce jeu en 1909 avec la mention « Médaillé au concours Lépine ». Ce jeu figure dans le répertoire d'Yves Rifaux sous le nom de « Le Geogro » avec une brève description et une adresse pour acheter le jeu: chez M. Albert Aivas, 41, rue Meslay à Paris.

Le jeu des Paquebots (Watilliaux)

Le jeu des Paquebots est en avance sur son époque. C'est un jeu de simulation où les joueurs déplacent leurs bateaux sur un planisphère de grandes dimensions réparti sur deux tabliers de 65 x 100 cm chacun. L'un représente l'hémisphère Nord, l'autre le Sud. Sur ces cartes, toutes les grandes lignes de navigation des Messageries Maritimes et de la Compagnie Générale Transatlantique y sont tracées. Chaque joueur dispose d'un carton de navigation qui lui indique son itinéraire. Un cadran composé d'une aiguille pivotante fournit toutes sortes d'indications aux navigateurs: avaries, brouillard, collision, etc. Ce jeu, édité par Watilliaux, est certainement le plus élaboré de la Belle Époque.

Nouveau jeu de la guerre (Watilliaux)

Ce « jeu de guerre » se joue sur un tablier de 520 cases (26 x 20) où se trouvent deux camps. Les joueurs, avec 12 pions chacun, doivent défendre leur propre camp et attaquer celui de l'adversaire. Les dés imposent un nombre de cases de déplacement dont le sens et la direction sont choisis par le joueur. Le tablier du jeu est abondamment illustré.

Parcheesi (Watilliaux et Les Jeux Réunis): du Pachisi, joué en Inde, aux petits chevaux via le Ludo, le Royal ludo, le Jeu de l'Eden et T'en fais pas.

Le Parcheesi est un jeu peu connu en France bien qu'il ait été édité autour des années 1900 par Watilliaux puis par Les Jeux Réunis à partir de 1915 (Figure 11). À la Belle Époque, la plupart des éditeurs français ont produit des jeux de ce type sous différents titres: Jeu de l'Eden, Ludo, Royal Ludo; tous ces jeux sont issus du Pachisi indien. Le Parcheesi édité en France se distingue de son homologue américain car les joueurs doivent faire une mise en début de partie constituant une poule qui sera le lot du gagnant. Cette pratique était répandue dans les jeux pratiqués en France au début du XX^e siècle.

Le Pachisi est un jeu traditionnel indien qui se pratique sur un tablier en forme de croix. Les quatre joueurs déplacent leurs pions sur le pourtour de ce tablier avant de les faire remonter vers le centre, par la branche de leur couleur. Les pions avancent selon un score obtenu en lançant six cauris (sorte de coquillages) qui tombent sur la table avec leur ouverture en haut ou en bas. Ce procédé, permettant d'obtenir un score au hasard, n'est pas utilisé dans les jeux occidentaux où l'on préfère les dés. Ainsi, le Pachisi est apparu comme un jeu atypique aux Américains et aux Européens qui l'ont découvert, pour la plupart d'entre eux, seulement au XIX^e

siècle bien que Thomas Hyde ait mentionné ce type de jeu dans son Ludis orientalibus en 1674. Cependant, c'est probablement l'ouvrage de Bayard Taylor, A visit to India, China, and Japan in the Year 1853, édité en 1855, qui a permis à de nombreux Américains de découvrir ce jeu. C'est aussi dans cet ouvrage que l'on découvre une pratique singulière du jeu par le Grand Moghol Akbar Akbar: « There is also a court, paved with squares of black and while marble, so as to form a pachisi board. This is a game ressembling backgammon, but, instead of ivory pieces, it was played on this colossal board by Akbar and his wives, or eunuchs, with girls, who trotted from square to square, as the moves were made.» Il semblerait cependant que des tabliers de Pachisi aient circulé en Amérique du Nord quelques années plus tôt selon Bruce & Doranna Wendel qui ont organisé une magnifique exposition au Museum of American Folk Art de New York en 1984 où l'on pouvait admirer de nombreux tabliers de Pachisi (appelé Parcheesi dans le catalogue) dont l'un d'eux aurait été fabriqué dès 1840.

Le Pachisi indien ne semble pas avoir été pratiqué massivement en Amérique du Nord selon les règles traditionnelles indiennes. Cependant, il a donné naissance au célèbre Parcheesi qui est devenu rapidement un jeu populaire. C'est dans les années 1860 que John Hamilton de Hudson River Valley a commercialisé le jeu aux États-Unis sous le nom de Patcheesi avant de solder les droits au fabricant Albert Swift en 1867 qui les a ensuite transmis la même année à Elisha G. Selchow. Ainsi le Patcheesi devint le Parcheesi avec un premier « trade-mark » en 1874. Finalement, à partir des années 1880, c'est la société Selchow & Richter qui diffuse le jeu jusqu'au moment où elle fut absorbée par Hasbro en 1986. Ces aspects historiques du Parcheesi sont moins rocambolesques que l'histoire racontée par Martin Gardner dans son ouvrage consacré à Sam Loyd, mais ils sont plus crédibles. Le nom de Parcheesi a certainement cohabité pendant plusieurs années avec d'autres dénominations: dans un ouvrage de 831 pages édité à New York en 1890, The Young Folks' Cyclopaedia of Games and Sports (Champlin & Bostwick 1890), on trouve une description du jeu sous le nom de « Patchesi or Parchesi ». Pour compliquer un peu l'histoire commerciale de ce jeu, de nombreux éditeurs américains, autres que Selchow & Richter, ont produit des jeux du même genre sous différents noms avec d'autres règles: Milton Bradley, Parker Brothers, Transogram, etc. C'est surtout Whitman (une filiale de Western Pub.) qui a produit une version du jeu avec des règles simplifiées, The game of India en 1937, puis Pachisi, « a game of India » en 1945 où le tablier est très proche de l'édition Selchow & Richter. Whitman a ensuite réédité sa version de 1945 sous différentes présentations dont une boîte originale en 1967 où l'on trouve deux tabliers: Pachisi, « a game of India » et, au dos « Le Jeu Ioli » (en français dans la boîte) qui en est une nouvelle variante.

Le Parcheesi américain a également été édité en Grande-Bretagne sous différents noms; il a probablement donné naissance au célèbre Ludo qui est apparu dans les années 1880. Le Ludo a rapidement traversé la Manche et les éditeurs de la Belle Époque l'ont distribué, seul dans une boîte, puis dans les caisses de « Jeux Nouveaux Réunis ». Une variante était aussi éditée sous le nom de Jeu de l'Eden. Dans son

catalogue de 1903, Watilliaux présente son Parcheesi avec ambiguïté car il utilise l'expression « Parcheesi, ou jeu de l'Eden ». Cette appellation conduit les joueurs à une incroyable confusion car le tablier de ce jeu est exactement le même que celui du Parcheesi américain mais le carré central « Home » est remplacé par « Eden » dans la version française. Watilliaux reprend les règles du Parcheesi américain en les simplifiant mais elles restent très différentes de celles du jeu de l'Eden!

À la Belle Époque, les Français jouaient, probablement sans le savoir à un jeu britannique (Ludo), à une variante française issue du Ludo (Jeu de l'Eden), à une variante allemande également issue du Ludo (T'en fais pas), qui est la version française du jeu Mensch ärgere Dich nicht, très populaire en Allemagne, ainsi qu'à une édition singulière et simplifiée du Parcheesi américain (Parcheesi, ou jeu de l'Eden). Les éditeurs présentaient souvent ces jeux avec le label « Jeux nouveaux » bien qu'ils en connaissaient l'origine. Sur la fiche des règles du Go-bang, Watilliaux fournit une liste de ses jeux où le Parcheesi est présenté: « Parcheesi, nouveau jeu américain, illustré par H. de Sta. ».

Entre 1900 et 1914, trois brevets de jeux de type Parcheesi ont été déposés en France: Schultze (1902), Conradt (1908) et Queille (1913). Le tablier du jeu « inventé » par Schultze est exactement le même que celui édité par Watillaux mais l'ébauche de règles donnée dans le texte de ce brevet semble conduire à un jeu légèrement différent. Les deux autres inventions s'éloignent davantage du Parcheesi, bien que la forme du tablier soit conservée ainsi que la notion de parcours. Ces jeux ne semblent pas avoir été édités. En dehors du Ludo (peu pratiqué en France), le Parcheesi (version Watilliaux et Les Jeux Réunis) et le Jeu de l'Eden n'ont pas survécu à la disparition de leurs éditeurs bien qu'une nouvelle variante du Ludo soit commercialisée dans les années 1930 sous le nom de La Course aux couleurs. Cependant, tous les enfants connaissent un jeu voisin, les Petits chevaux, dont la principale caractéristique est la numérotation des cases des quatre rangées qui conduisent les pions vers le centre. L'utilisation de ces cases numérotées conuit à des règles différentes selon les éditeurs et les époques. En tout cas, les jeux de ce type sont apparus dans les catalogues des grands magasins et dans ceux de Manufrance à la fin des années 1930, aux côtés de « La course aux couleurs », sous différentes appellations: « Petits chevaux », « Dadas », « Jeu des trotteurs », etc. Le passage de pions neutres aux pions-chevaux pourrait dater des années 1910 puisque, dans un ouvrage édité en 1996 par le musée du jouet de Malines (Belgique), on peut voir une illustration d'un jeu (Horse game) où le tablier est un Ludo mais les pions sont des chevaux. En France, on trouve aussi des règles de jeux avec des pions-chevaux, sans référence à des cases numérotées. C'est le cas du jeu « jeu des petits dadas », édité par G. Bonnet et présenté par l'expression « Ce jeu est tiré du jeu: EDEN-LUDO ».

De nombreuses variantes du Ludo ont été commercialisées en France: la Chopote (1933), le jeu du Yallah qui se joue sur le même tablier que le Parchis espagnol, le Sicolor (médaille d'or au concours Lépine de 1926) qui est une variante

du Ludo pour six joueurs, Stop (un jeu édité à Lausanne), etc. La règle complète du Parcheesi, édité par Watilliaux, est donnée dans *Tangente-Jeux* n° 9 (Boutin 2004).

Le Tacticien (Revenaz & Tabernat)

Le Tacticien se pratique sur un tablier particulier, très coloré, où les joueurs déplacent leurs pions selon un tirage de cartes, posées préalablement sur la table, face cachée. L'inventeur du Tacticien, Charles Regnard, a déposé un brevet en 1903 (n° 330088) et deux marques pour son jeu: le 21 mars 1903 pour « LE TACTITIEN » et le 16 avril 1903 pour « LE TACTICIEN ». C'est ce dernier terme qui a été retenu pour la commercialisation du jeu. Le Tacticien est peut-être inspiré de l'Halma, puisque les joueurs ont pour objectif de placer leurs pions sur les positions initiales adverses; cependant, les déplacements des pions et le tablier du jeu sont très différents. Le Tacticien a probablement obtenu un réel succès car il a figuré dans le catalogue Manufrance de 1905 à 1924. Il était aussi vendu dans des caisses éditées par Les Jeux Réunis avec la mention « Le Tacticien, nouveau jeu de dames aux cartes » et un jeu d'assaut au dos de tablier. La règle complète du jeu est donnée dans « Jeux de pions pour aujourd'hui » (Boutin 2001).

Le Takinos (Les Jeux Réunis)

Ce jeu se pratique sur un tablier spécial ayant trois types de cases. Après avoir installé au hasard les pions numérotés sur les cases centrales blanches, les joueurs, à tour de rôle, vont tenter de les déplacer vers leur case de destination à partir d'un score obtenu aux dés. Le Takinos a participé au concours Lépine en 1909 où il a obtenu un prix; à cette occasion l'inventeur a demandé un certificat de garantie pour protéger son jeu qui n'a été breveté que l'année suivante (n° 419994). Le Takinos figurait sur le catalogue d'étrennes 1911 des grands magasins de la ville de Saint-Denis.

Le Voyage à Pékin (Watilliaux)

Le voyage à Pékin est un jeu où les participants déplacent leur pion en fonction d'un score obtenu aux dés. Les choix des joueurs sont très réduits bien qu'il ne s'agisse pas d'un jeu de pur hasard. La règle complète du jeu est donnée dans « Jeux de pions pour aujourd'hui » (Boutin 2001).

La classe 4: jeux mixtes à information incomplète

Au début des années 1900, on ne trouve pas de jeux de ce type où les joueurs n'ont pas les mêmes informations pour élaborer leurs coups qui sont en plus modulés par le hasard. À ce jour, on dénombre peu de jeux qui fonctionnent selon ce modèle; le célèbre Mastermind est l'un d'entre eux.

La classe 5: jeux de pur hasard

Le choix des joueurs est inexistant car ils se contentent d'appliquer le résultat d'un instrument de hasard, souvent un dé à six faces. De nombreux jeux pratiqués à la Belle Époque appartiennent à cette classe: Autour du pot (Watilliaux), Le Canard

marseillais (Les Jeux et Jouets Français), La Course aux chiens (Mauclair-Dacier), Jeu de la Grande Lumière (Wogue et Lévy), Nouveau jeu du Cirque (Saussine), etc. Le but du jeu est toujours le même: atteindre un point particulier du tablier. Cet objectif ramène souvent ces jeux à un simple parcours à effectuer en avançant ou en reculant des pions selon le score obtenu aux dés. Ces jeux n'ont pas d'intérêt pour ceux qui cherchent à exercer leur talent de stratège mais ils permettent aux enfants en bas âge de jouer en famille et d'établir des relations humaines de qualité; tout joueur peut gagner la partie, indépendamment des conditions extérieures. À la Belle Époque, ces jeux étaient souvent illustrés avec talent et les attributions des cases ne manquaient pas d'humour. Certains d'entre eux avaient aussi un intérêt éducatif qu'il ne faut pas négliger. Par exemple Voyages à travers l'Europe et Par terre et par mer permettent aux joueurs de découvrir les pays, leurs reliefs, leur capitale ou de découvrir de grands écrivains tel Jules Verne dont l'un de ses romans est à l'origine du jeu Le Voyage autour du monde. La plupart de ces jeux sont symétriques sans innovation dans leur fonctionnement, ils ne sont pas commentés ci-dessous en raison de leur grande proximité avec les jeux d'oie ; seuls deux jeux dissymétriques sont présentés.

Gendarmes et Voleurs (Mauclair-Dacier)

Ce « Nouveau jeu de société », où les joueurs avancent ou reculent leur pion sur un parcours, est singulier car les gendarmes n'ont pas le même rôle que les voleurs ! Cette idée réaliste de l'éditeur est mise en application par des cases spécifiques dont les attributs sont adaptés à chacun des deux rôles.

Le Voyage autour du Monde en 80 jours

Cette variante du jeu d'oie est originale puisque les joueurs n'ont pas exactement le même rôle. Le jeu étant inspiré du célèbre roman de Jules Verne, l'auteur du jeu a repris les noms des personnages: Phileas Fogg, Passepartout et les voyageurs. Toutes les cases du tablier sont illustrées aux couleurs des pays traversés.

Les nombreux jeux de pions édités à la Belle Époque sont peu à peu tombés en désuétude après la première guerre mondiale. Dès les années 1930, une nouvelle génération de jeux plus sophistiqués, avec des boîtes au contenu impressionnant (tablier de jeu avec décors figuratifs, billets, cartes, dés, voitures, etc.) a séduit les Français qui ont oublié la plupart des jeux 1900. Toutefois, l'Attaque (devenu Stratego), l'Halma, le Salta et le Reversi (devenu Othello) ont survécu face à l'arrivée de jeux tel le Monopoly, édité par Miro Company en 1937. Actuellement les « Jeux nouveaux » de la Belle Époque sont plongés dans un profond sommeil!

Remerciements

Un grand merci à Bertille Boutin pour ses nombreux conseils et sa patience. Merci à Cécile Bert, Pierre Bertin, Anne-Marie Blaise, Thierry Depaulis, Michelle Dreck, Marine Granger, André Joury, Georges Monnier, Pierre Parlebas, Geneviève Perrot, David Pritchard, François Richard, Stéphanie Verollet.

Bibliographie

D'Allemagne, Henry-René. Musée rétrospectif de la classe 100, jeux à l'Exposition universelle internationale de 1900, à Paris, Tome II, Rapport, Paris.

D'Allemagne, Henry-René 1908. Les jouets à la World's fair en 1904 à Saint-Louis (U-S) et l'histoire de la corporation des fabricants de jouets en France, Paris.

Angerstein, Wolfgang 2002. Das Säulenspiel Laska: Renaissance einer fast vergessenen Dame-Variante mit Verbindungen zum Schach, In: BGS, 5: 79-99.

Beltran Alain, Chauveau Sophie, Galvez-Behar, Gabriel 2001. Des brevets et des marques, Paris.

Beuchet, Gwenael 1992. Dossier de recherche sur un fabricant de jeux en cartonnage 1860-1980, Paris.

Bideau, Alain 1986. Le Jal-Jacquet Sport, In: L'ami du jouet, n° 48, juin 1986: 19-20.

Bonnin, R. 1915. Les jouets français, In: La Nature, nº 2184, 7 août 1915: 86-87.

Boutin, Michel 2001. Jeux de pions pour aujourd'hui, Paris.

Boutin, Michel 1999. Le livre des jeux de pions, Paris.

Boutin, Michel 2002. Razzia, In: Tangente-Jeux, nº 3, déc. 2002-janv. 2003: 12-13.

Boutin, Michel 2003. L'autre bataille navale, In: Tangente-Jeux, n° 6, sept.-nov. 2003: 38-39.

Boutin, Michel 2003. Kohinoor, In: Tangente-Jeux, nº 8, mars-mai 2004: 40-41.

Boutin, Michel 2004a. Le Parcheesi français, In: Tangente-Jeux, nº 9, juin-août 2004: 40-42.

Boutin, Michel 2004b. Le Salta, In: Tangente-Jeux, n° 10, sept.-nov. 2004: 44-45.

Burckhardt, Monica 1983. Grande exposition des jouets français 1880-1980, Paris.

Cadier-Rey, Gabrielle 1999. Les Français de 1900, Paris.

Champlin, John D. & Bostwick, Arthur E. 1890. The Young Folk' Cyclopaedia of games and sports, New York.

Chauvin, Alexis 1906. Expostion Universelle & Internationale de Liège 1905, Section française, classe 100, Rapport, Paris.

Claretie, Léo 1901. Rapports du jury international. Classe 100: jeux et jouets, Paris.

Claretie, Léo 1920. Les Jouets de France, leur avenir, leur fabrication, Paris.

Depaulis, Thierry 1998. Cartiers parisiens du XIXe siècle, Paris.

Depaulis, Thierry 2004. Du jeu anonyme au jeu d'auteur, In: Jeux-Tangente, n° 8, mars-mai: 10-12.

De Reyniès, Nicole 1987. Le mobilier domestique. Paris

Du Serre Telmon, J. 1909. Exposition franco-britannique de Londres 1908, section française groupe XV-classe 100, Rapport. Paris. Emptoz, Gérard et Marchal Valérie 2002. Aux sources de la propriété industrielle, Paris.

Granger, Marine 1985. Le jeu et le jouet à travers le journal de l'A.I.F.F 1910-1935 et 1949-1960. Organisation du Concours Lépine. Paris.

Henrionnet, Ch. Commandant 1898. Le jeu de la guerre en France, Paris.

Métivet, Lucien 1901. Les joujoux du préfet, In L'assiette au beurre n° 35, novembre 1901.

Michelet, André 1972. Les outils de l'enfance 1 et 2. Paris.

Moulidars T. de 1888. Grande encyclopédie méthodique, universelle, illustrée des jeux et divertissements de l'esprit et du corps. Paris.

Murray, H. J. R. 1952. A history of board-games other than chess, Oxford.

Parlebas, Pierre 1999. Jeux, Sports et Société, Paris.

Popova, Assia 1974. Analyse formelle et classification des jeux de calculs mongols, In: Etudes mongoles, 5.

Porot, Jacques, 1984. 1900: Paris joue et travaille, In Jouets: Paris 1900.

Porot, Jacques 1983. Les concours Lépine, In: L'ami du jouet, n° 36, juin 1983:12-14.

Porot, Jacques 1983. Le concours de jouets de 1901, In: L'ami du jouet, n° 37, sept. 1983: 24-28.

Porot, Jacques 1983. Du concours de jouets aux concours Lépine, In: L'ami du jouet, n° 38, déc. 1983: 17-21.

Porot, Jacques 1983. « Paris jouet 1900 », In: L'ami du jouet, n° 39, mars 1984: 9-12.

Pritchard, David B. 1994. The Encyclopedia of Chess Variants, Godalming.

Professor Hoffmann, 1891. The Cyclopaedia of card and table games, London.

Richard, François 2000. Jeux nouveaux, il y a 100 ans, In: Actes du Colloque Papiers, Images, Collections. Le Vieux Papier: 195-199.

Rifaux, Yves 1979. Petit répertoire raisonné des créateurs de jeux et jouets de la Belle Époque, Marcellaz-Albanais.

Rifaux, Yves 1990. Petits jeux & casse-tête de la Belle Époque. Marcellaz-Albanais.

Schwarz, Helmut 1999. Histoire de l'industrie et du commerce du jouet à Nuremberg, In: Actes du 1^{er} Colloque européen du jouet et de l'enfance, Moirans-en-Montagne, mars 1997: 71-79.

Taylor, Bayard 1855. A visit to India, China, and Japan, in the year 1853. New York.

Teimer, François 1996. Les jouets, Paris (Que sais-je?, n° 3056).

Watilliaux, Charles 1903. Catalogue général. Paris.

Winock, Michel 2002. La Belle Époque, la France de 1900 à 1914. Paris.

Whitehill, Bruce 2002. Halma and Chinese checkers: origins and variations, In: Jean Retschitzki, Rosita Haddad-Zbel, Step by Step, Proceedings of the 4th Colloquium Board Games in Academia, Fribourg 2002: 37-47.

Whitehill, Bruce 2004. Americanopoly, La Tour-de-Peilz.



igure 2- Le Petit Journal, supplément illustré du samedi 2 janvier 1892. Cette illustration « Le Jour de l'An à Paris (Les petits marchands du boulevard) » montre la cohue provoquée par les baraques de jouets et jeux.

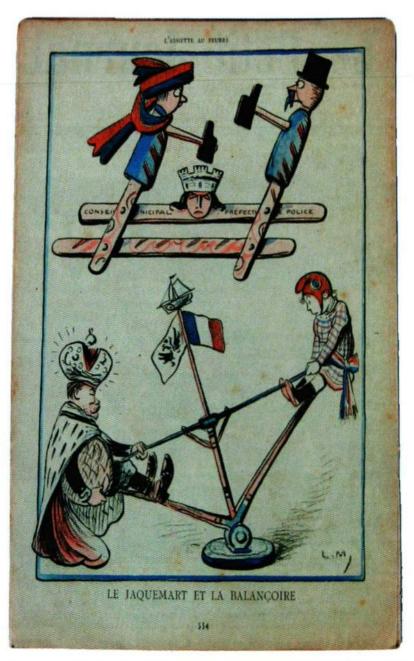


Figure 3 - Caricature de l'Assiette au beurre (novembre 1901) illustrant l'état d'esprit des acteurs du jouet français et le poids économique de celui-ci par rapport à l'Allemagne.



Figure 4 - Caisse de « Jeux nouveaux » en bois dont la décoration rappelle le style « Art nouveau » en vogue à la Belle Époque.

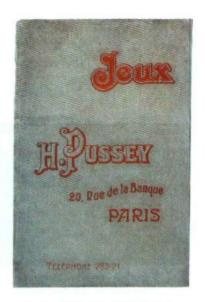


Figure 5- Frontispice du catalogue Pussey 1907.





Figure 6 - Jeu des Chasseurs. Sur la boîte apparaît le logo de l'éditeur: M. D. PARIS.

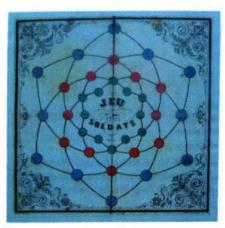


Figure 7 - Jeu des Trois Soldats édité par Coqueret (sans date).



Figure 8 - Jeu du Congo. Le couvercle de la boîte montre l'arrivée des Européens sur le sol africain où ils rencontrent les populations autochtones.



Figure 9 - Tactique: le tablier, la boîte de pions et la règle.



Figure 10 - Bataille navale. Pendant l'installation des pièces, l'un des joueurs doit tenir l'écran de séparation.

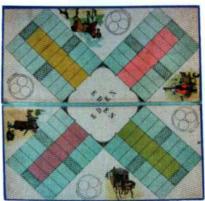


Figure 11 - Parcheesi, jeu édité successivement par Watilliaux, Revenaz et Tabernat, et Les Jeux Réunis (Établissements) Revenaz & Tabernat.

Board Game

Research Notes / Notes de recherche / Forschungsberichte

Studies

/7

La plus ancienne représentation datée de joueurs de dames (1492) / Thierry Depaulis et Jean Simonata

a collection iconographique Maciet, véritable banque d'images sur papier, est l'ornement de la Bibliothèque des Arts décoratifs de Paris¹. Elle fut constituée par le philanthrope et mécène parisien Jules Maciet (1847-1911), qui avait mis au point un classement méthodique par thèmes pour ranger des milliers d'images de toutes provenances. Les 5000 albums grand format ainsi constitués tapissent les murs de la bibliothèque et peuvent être librement consultés par tout lecteur. Maciet et ses collaborateurs traquaient les magazines et les volumes illustrés, découpaient gravures, photographies, lithographies et autres images, en les accompagnant d'une brève légende. La précision du classement suffisait à identifier le document. Seul handicap, la source n'est presque jamais indiquée. Or il est des images rares, d'un grand intérêt documentaire, pour qui cette absence de contexte est particulièrement gênante.

Les jeux constituent la série 304 répartie, alphabétiquement, en 19 albums. L'album coté 304/9 (DAMES/DES) comprend la reproduction d'une double gravure sur bois médiévale dont la partie gauche montre un couple jouant devant ce qui ne peut être qu'un damier.

L'image a été découpée dans un ouvrage qui légendait ainsi l'illustration: "Deux éditions antérieures de ce volume avaient été publiées à *Genève* au XVe siècle; celle-ci est la première publiée en France; elle vit le jour vers 1510."

S'il s'agit bien de joueurs de dames, ce serait alors l'un des tout premiers documents faisant référence à ce jeu. En effet, le plus ancien texte qui fasse allusion aux dames sous ce nom, dans un contexte sans ambiguïté, est le *Livre de diablerie* d'Eloi d'Amerval, imprimé à Paris en 1508. Au Livre II, chap. 13, nous lisons: "Comme au jeu d'eschecz ou des dames / Qui sont beaulx jeux non pas infames". Le tournant des XVe et XVIe siècles semble bien être celui de l'essor du nouveau jeu. L'illustration de l'album Maciet serait donc quasi-contemporaine du texte d'Eloi!

Effet ravageur de ¹la méthode Maciet: détaché de son contexte, sans indication de source, l'image restait impossible à localiser. Les recherches entreprises par Jean Simonata, auteur de cette découverte, pour retrouver le livre où elle apparaissait étaient jusqu'ici restées vaines.

La gravure fut toutefois soumise à l'avis de quelques spécialistes. C'est ainsi qu'Arie van der Stoep choisit de la faire figurer sur la première page de couverture de son livre A history of draughts (van der Stoep 1984) avec cette mention sur le rabat: "Engraving in a French book, printed in 1510 (Bibliothèque des arts décoratifs,

Paris)" et un renvoi à la page 66. Nous y retrouvons la gravure, recadrée sur les seuls joueurs de dames, où l'auteur précise: "The earlier eds. were published in Geneva in the 15th c.", ce qui est peu ou prou la traduction du texte lu dans l'album Maciet. Arie van der Stoep concluait que la scène représentait bien un jeu de dames (van der Stoep 1984: 66).

Fort de cette autorité et partageant cette analyse, Thierry Depaulis utilise la même illustration dans le livre qu'il a cosigné avec Philippe Jeanneret (Depaulis 1999: 10). La légende crédite à tort van der Stoep de sa découverte et affirme que "cette petite gravure sur bois a été découpée dans un livre dont tout ce que l'on sait est qu'il fut imprimé en 1510".

Pourtant l'allusion aux "éditions antérieures" publiées à Genève était comme une invitation à approfondir la recherche du côté suisse. Y eut-il tant d'incunables genevois qu'il était impossible d'y retrouver une illustration? C'est là que la Bibliothèque publique et universitaire de Genève allait se révéler un allié précieux. Après une première réponse peu encourageante et un complément d'information téléphonique, Mme Marie-Claude Loup, bibliothécaire, nous apprenait avoir retrouvé ce que nous cherchions.

La gravure qui nous intéresse illustre le livre Les sept Sages de Romme, imprimé à Genève par Louis Cruse en 1492 (Lökkös 1978: n° 59). Selon Antal Lökkös, il existe de ce livre plusieurs réimpressions genevoises: l'une faite par Cruse en 1494 (Lökkös 1978: n° 67) – qui, nous le verrons, est loin d'être un simple retirage! –, une troisième due à Jean Belot en 1498 (Lökkös 1978: n° 89). Par la suite, une édition vit le jour à Lyon vers 1520 chez Olivier Anoullet. Ironie de la situation, ce que nous cherchions à Genève se trouvait à Paris, à la Bibliothèque de l'Arsenal. Celleci possède en effet un exemplaire de chacune des deux premières éditions genevoises. Il était alors facile de vérifier la présence de la gravure et son accord éventuel avec le texte, car il n'est pas rare de rencontrer dans les incunables des images qui n'ont là qu'une fonction décorative, sans lien aucun avec le contenu du livre, une pratique héritée des manuscrits médiévaux.

Non seulement la gravure tant recherchée est bien présente dans le livre de 1492², sobrement intitulé *Les sept Sages de Romme*, où elle orne très exactement le fol. gIII.1r, mais elle paraît en relation étroite avec le texte. Elle s'insère dans la seconde partie, chapitre XIIII, qui conte l'histoire d'un chevalier tombé mort en voyant sa femme – "laquelle il aymoit tendrement" – saigner après s'être blessée avec un couteau en jouant. Un examen rapide de la structure narrative et de son illustration montre que la plupart des bois gravés ont été faits spécialement pour ce texte.

L'éventualité d'avoir, en plus d'une source iconographique, un commentaire textuel semblait donc forte. Encore fallait-il lire ce qu'il disait. Les sept Sages de Romme est la version française – en moyen français – d'un classique du Moyen Age. Il s'agit d'un "roman à tiroirs" narrant les mésaventures d'un empereur de Rome, ici Poncianus, et de son fils nommé Dyoclecian (Dioclétien)³. Retourné au palais après ses études auprès de sept sages, le fils trouve son père remarié et s'oppose à la marâtre qui tente de le séduire. Celle-ci jure la perte de ce garçon et l'accuse d'une

tentative de viol. L'empereur menace son fils de la peine capitale mais celui-ci demande à ses sept professeurs de venir chacun raconter une histoire édifiante destinée à convaincre l'empereur de l'innocence de son fils et de la perfidie des femmes... A chaque histoire, la marâtre répond par un récit censé perdre son beaufils, mais la dernière histoire la laisse sans voix. Dyoclecian est sauvé, et la marâtre répudiée.

Ce long récit est en fait à l'origine une œuvre indienne connue sous le titre de "Livre de Sendâbâd" (ou Sindbad). Passée par le persan, le syriaque et le grec, puis connue en Occident par une version hébraïque, le Roman des sept Sages fut traduit en ancien français dès le milieu du XIIe siècle (avant 1178) et prit alors la forme d'un roman en vers. Mise en prose au XIIIe siècle, cette rédaction, dite version A, connut une grande diffusion et fut traduite dans d'autres langues européennes⁴. Une version latine en fut même tirée au XIVe siècle (avant 1342) sous le titre Historia septem sapientum. Dans la généalogie assez complexe des versions de l'œuvre, cette édition latine, "œuvre remaniée d'un copiste érudit" sans doute germanique (Buchner 1889), prend la lettre H. L'incunable genevois est la traduction française de cette récension latine. (C'est pourquoi on ne lui a pas attribué de lettre particulière: c'est aussi la "version H"). Une édition moderne en a été publiée par Gaston Paris en 1876 à partir de la première édition imprimée à Genève en 1492 (Paris 1876).

Le texte qui accompagne l'image des joueurs de dames appartient, on l'a dit, au chapitre XIIII, "Comment l'enfant fut saulvé de morir par le moien de Joachim le VIIe maistre a l'exemple de la femme laquelle rompist les dents et le visage, coupa les oreilles et osta les genitifs a son mary quand il fut mort, lequel estoit mort pour l'amour d'elle."

On ne résiste pas au plaisir de citer le début de ce récit⁵, qu'illustre notre bois:

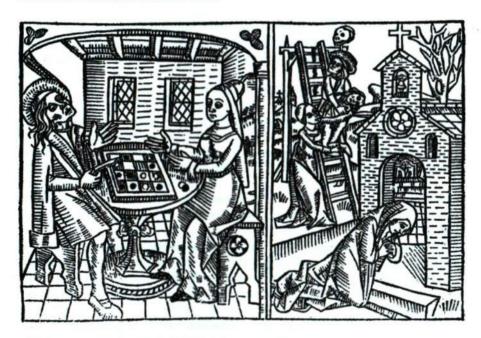
"Un chevalier fut une foys qui avoit une tresbelle femme laquelle il aymoit tendrement, et tellement que il ne la pouvoit habandonner ne laisser de veuhe. Advint ung jour qui sesbatoient en jouant aux dex. Le chevalier a laventure tenoit un cousteaul en sa main & en gectant le dez subitement en racontrant le cousteaul elle se fit ung petit saignier. Et quant le chevalier vit le sang de sa femme il fut si mal content et en prist sy grant desplaisir qui tomba a terre tout espaulmé et quasy transys."

Autrement dit en français moderne:

"Il était une fois un chevalier qui avait une très belle femme qu'il aimait tendrement, et tellement qu'il ne pouvait l'abandonner ni la perdre de vue. Il arriva un jour où ils s'amusaient à jouer aux dés. Par hasard, le chevalier tenait un couteau dans sa main et elle, en jetant le dé, rencontrant subitement le couteau, se blessa légèrement jusqu'au sang. Quand le chevalier vit le sang de sa femme, il fut si mécontent et en conçut un si grand déplaisir qu'il tomba par terre tout pâmé et presque mort."

La suite de l'histoire voit le chevalier mourir et sa veuve, inconsolable, s'installer à demeure près de la tombe, au point de se faire construire "une petite habitation".

Le corps du mari finira par être utilisé pour remplacer celui d'un "larron" pendu que ses proches étaient venus nuitamment récupérer à l'insu de l'officier chargé de surveiller le cimetière, un temps diverti par la jolie veuve. C'est là que les oreilles et les "genitifs" trouvent un emploi inattendu dans un joyeux mélange de macabre édifiant et d'obscénité très médiévale.



Les deux parties de la gravure résument parfaitement l'histoire de la veuve. A gauche, la scène initiale; à droite, la veuve éplorée devant le tombeau de son mari pendant qu'on dépend le "larron" en arrière-plan. L'image de gauche illustre clairement la scène citée: le chevalier part en arrière, les yeux révulsés; il tient un couteau à la main et, si l'on observe bien la femme, on distingue une sorte de flèche verticale sur sa main droite. C'est le sang qui jaillit!

Mais on remarque aussitôt un décalage entre le texte et l'image: l'image montre un damier, le texte ne parle que de dés. Une étourderie du rédacteur? Le Catalogue des incunables imprimés à Genève (Lökkös 1978: n° 67) signale que la deuxième impression, due au même Louis Cruse en 1494, offre les mêmes gravures mais que le texte "donne de nombreuses variantes" qui "montrent que le traducteur a chaque fois remanié son travail."

De fait, le même passage est ainsi rendu dans l'édition de 1494:

"Advint ung jour qu'ilz jouoient aux dex. Le chevalier dadventure tenoit ung cousteau en sa main & quant la dame gecta les dex elle se picqua & saigna ung peu."

Le style a été rajeuni – il est plus proche du français actuel – et l'expression est plus directe. Mais il n'est toujours question que de dés.

Comme on l'a dit, le texte des Sept Sages de Romme a été traduit du latin. Il était donc important de vérifier ce que disait l'original. En outre, la popularité de l'Historia septem sapientum Romae lui a valu les honneurs de l'imprimé dès les années 1470. Louis Cruse aurait pu s'inspirer d'une version typographique – Buchner en compte cinq antérieures à 1490 – et de ses illustrations. Celles-ci auraient pu servir de modèle au graveur genevois.

Outre l'édition donnée par Georg Buchner en 1889, d'après le manuscrit le plus ancien, celui de la bibliothèque d'Innsbruck daté 1342, nous avons pu consulter l'incunable Inc 588-8 de la Bibliothèque Mazarine à Paris, imprimé à Cologne, peut-être par Goswin Gops ou Johann Schilling, vers 14738, ainsi que celui imprimé à Lyon par Guillaume Balsarin vers 1488 (Maz. Inc 588-9 = Baudrier, XII: 49), relié à la suite dans le même volume. La Bibliothèque de l'Arsenal, de son côté, possède une belle édition imprimée à Albi par Johannes Neumeister vers 1480 (cote Rés. 4° BL 4233). Aucun de ces livres ne comporte d'illustration. Il semble d'ailleurs que la version latine soit généralement dépourvue d'images. Le texte est très proche du manuscrit publié par Buchner mais comporte quelques menues variantes, fluctuant selon les éditions. Buchner (Buchner 1889: 64) donnait ainsi le passage du chapitre "Vidua":

"Quidam miles erat qui uxorem pulchram habebat, quam miro modo dilexevit, in tantum quod presencia sua bono modo carere non potuit. Accidit semel quod ambo cum taxillis ludebant. Miles a casu cultellum parvum in manu tenebat; illa vero, sicut ludebat, manum cultello opposuit et sanguis in modica quantitate exivit..."

On y reconnaît aisément le substrat du français. Ici aussi, les deux époux jouent aux dés. Les incunables latins ont exactement la même formule, se contentant d'insérer l'adverbe invicem ("à tour de rôle") entre cum et taxillis.

Les autres versions des Sept Sages de Rome seraient-elles plus bavardes? Encore moins. La version K, c'est-à-dire la plus ancienne rédaction française, datée du milieu du XIIe siècle, narre la scène en deux vers:

"Ambedui forment s'entr'aimoient, / comme doi enfant se jouoient." 9

(Tous deux s'aimaient beaucoup. Ils jouaient comme deux enfants)

La version D, dérimée, découpe la séquence autrement, mais ne donne aucun nom de jeu:

"Il oult jadis ung conte en Lorraine, sage, preudz et courtois. Il print a femme une jeune dame de bon et hault lignage qui tant estoit belle que plus ne pouoit. Ilz se jouoient ensamble tressouvent comme deux enffans." (Paris 1876: 36).

A l'origine, comme on le voit, la jeune femme se blesse "par jeu". C'est clairement la version latine qui a ajouté, au XIVe siècle, l'allusion aux dés, reprise par le traducteur genevois en 1492. La réédition révisée de 1494 ne change rien sur ce plan, et les éditions suivantes – chez Jean Belot à Genève en 1498 (Lökös 1978:

n° 89) puis chez Olivier Anoullet à Lyon vers 152010, avec les bois genevois – respectent le texte de 1494.

Une conclusion s'impose: la présence de joueurs de dames dans le bois accompagnant un texte où il n'est question que de dés est une innovation de l'édition de Genève. En effet, nous avons vu que l'illustration suit fidèlement le texte des Sept Sages de Rome, sauf sur ce point de détail – qui est sans conséquence pour la suite de l'histoire. L'examen attentif de la gravure est sans appel: il ne peut s'agir de dés. Outre un damier bien visible, des disques plats, noirs et blancs sont soigneusement disposés sur le tablier et devant la joueuse. Le réalisme scrupuleux n'est pas au rendez-vous car, si la dame a deux pions, l'un est noir, l'autre, blanc; sur le damier, les pions occupent des cases noires et des cases blanches. Mais cela n'est pas bien grave, surtout si l'on admet que le jeu était alors nouveau.

Il est du coup difficile d'expliquer cet ajout de l'image. On ne peut soupçonner le traducteur, probablement installé à Genève puisqu'il intervient deux ans après pour remanier sa traduction. Tout démontre qu'il est assez fidèle au latin. Serait-ce une exigence de l'imprimeur? Cité dès 1479 à Genève, devenu bourgeois en 1491, Louis Cruse est né d'un père médecin, Gerwin Kruse, d'origine allemande. Il est l'un des premiers grands imprimeurs genevois, pourvu d'un matériel typographique de choix. Après 1500, son atelier perd de son importance. Nous avons vu que l'édition de 1498 des *Sept sages de Rome*, qui utilise les mêmes bois, était due à Jean Belot. Louis Cruse est mort à Genève après 1513¹¹.

C'est plus probablement l'illustrateur qui a glissé cette petite fantaisie. Mais s'agit-il du dessinateur ou du graveur, deux fonctions souvent distinctes? Contentons-nous de relever que l'incunable genevois est abondamment illustré – une caractéristique des éditions de Louis Cruse – comportant 45 gravures (quel-ques-unes sont répétées) et de très nombreuses initiales ornées. On y distingue sans peine trois graveurs différents: l'un, le meilleur, assez expressif, multiplie les tailles et les volumes; un deuxième, moins habile, aux personnages un peu naïfs mais aux détails nombreux, sensible à l'architecture intérieure, est celui des joueurs de dames; enfin, un dernier, aux figures raides et sans expression, est l'auteur des illustrations faites pour le roman d'Olivier de Castille, précédemment publié par Louis Cruse, remployés sans vergogne dans les Sept sages de Rome.

Qui étaient ces graveurs, nous ne sommes pas en mesure de le dire. Ils n'étaient pas nécessairement genevois. En effet, on ne peut négliger l'importance de Lyon qui, depuis le milieu du XVe siècle, est devenu un important foyer de production d'images gravées, de cartes à jouer, puis de livres imprimés, évidemment illustrés. Les "tailleurs d'images" – graveurs sur bois – n'y manquaient pas¹². Que les bois des livres de Cruse aient été gravés à Lyon ou par des Lyonnais ne serait pas surprenant mais reste à démontrer.

Pourquoi substituer des dames aux dés? L'intention n'est pas claire. Il est plus difficile de graver un damier que des dés. Censure morale? La condamnation des jeux de hasard n'est alors pas aussi pesante qu'elle le sera dans la cité de Calvin au XVIe siècle. Et il n'est pas sûr que les lecteurs aient bien perçu la nature exacte du

jeu. On ne peut nier que le dessinateur ou le graveur connaissait le jeu de dames. Celui-ci était probablement déjà assez familier dans la région Rhône-Alpes dans les dernières décennies du XVe siècle.

Réferences

- Baudrier, Henri (dit "Le Président Baudrier"). Bibliographie lyonnaise: recherches sur les imprimeurs, libraires, relieurs et fondeurs de lettres de Lyon au XVIe siècle, 13 vol., Lyon; Bruges; Genève; Lille, 1895-1952.
- Buchner, Georg, ed. 1889. Die Historia septem sapientum, nach der Innsbrucker Handschrift V. J. 1342, Erlangen & Leipzig.
- Depaulis, Thierry 1999. "L'histoire du jeu de dames" dans Jeanneret, Philippe, & Depaulis, Thierry, Le livre du jeu de dames, Paris.
- Lökkös, Antal 1978. Catalogue des incunables imprimés à Genève 1478-1500, Genève.
- Paris, Gaston, éd., 1876. Deux rédactions du roman des sept Sages de Rome, Paris (Préface datée 30 avril 1877).
- van der Stoep, Arie 1984. A history of draughts with a diachronic study of words for draughts, chess, backgammon and morris. Rockanje.

Notes

- Sur la collection iconographique Maciet, voir Geneviève Bonté, "La collection iconographique Maciet de la Bibliothèque des Arts décoratifs", Gazette des Beaux-Arts, t. CI, mars 1983; Jérôme Coignard, Le vertige des images: la collection Maciet de la Bibliothèque des Arts décoratifs, Paris, 2002.
- Bibliothèque de l'Arsenal, Rés. 4° BL 4235. Un autre exemplaire est à la Bibliothèque nationale de France, coté Y2 144 Rés.
- ³ D'autres versions nomment l'empereur Dioclétien et le fils, "l'enfant".
- Voir Paris 1876, Préface, et *Dictionnaire des lettres françaises, Moyen Age*, Nlle édition, Paris, [1992], s.v. "Roman des Sept Sages et ses continuations" pour un aperçu de la tradition textuelle et des diverses éditions. Nous n'avons pu consulter le livre de Detlef Roth, *Historia septem sapientum: Überlieferung und textgeschichtliche Edition*, 2 vol., Tübingen, 2004 (Münchener Texte und Untersuchungen, 126/127), tout juste paru et qui n'est pas encore disponible en bibliothèque.
- ⁵ C'est le conte Vidua ("La Veuve") dans la nomenclature des spécialistes de l'œuvre.
- Copié directement sur l'exemplaire de l'édition de 1492 de la Bibliothèque de l'Arsenal. Les abréviations titulus abrégeant un n ont été developpées. Le texte publié par G. Paris (Paris 1876: 150) diffère très légèrement par quelques lettres mais se trompe sûrement en lisant "se batoient" au lieu de "sesbatoient".

Exemplaire de la Bibliothèque de l'Arsenal, Rés. 4° BL 4234, fol. III.1v. La gravure est ici à la page suivante (fol. III.2r).

Autre exemplaire à la BnF, Rés. Y2 1018.

Cité d'après M.B. Speer, Le Roman des sept sages de Rome en prose : a critical edition of the

two verse redactions of a 12th-century romance, Lexington, KY, 1989, p. 203.

Les sept saiges de romme. On les vend a Lyon : cheulx Olivier Anoullet, s.d. [c.1520]. Cf. Baudrier, X: 42. Anoullet a racheté le matériel de l'imprimerie de Genève. On retrouve nos damistes en page g2.

Lökkös 1978. Brève biographie de Cruse [Garbin, Guerbin], Louis sur http://www.lexhist.ch/externe/protect/textes/f/F29187.html (consulté le

30/10/2004), rédigée par Lökkös pour le Dictionnaire historique de la Suisse.

Cf. Natalis Rondot, Les graveurs sur bois et les imprimeurs à Lyon au XVe siècle, Lyon; Paris, 1896.

Karten-, Würfel- und Brettspiel im spätmittelalterlichen und frühneuzeitlichen Bern / Claudia Engler

ie ältesten Berner Spielkarten
Die Stadt- und Universitätsbibliothek Bern (StUB) besitzt eine kleinere Sammlung von Spielkartenbogenfragmenten aus ausgelöster Einbandmakulatur. Die Bogen stammen mehrheitlich aus dem 16. Jahrhundert und sind in der Regel bekannten Herstellern wie der Firma Hauck in Frankfurt zuzuordnen. Einmalig hingegen sind acht Bogenfragmente, die nur in Bern belegt sind und deshalb einen eigenen "Berner Typus" repräsentieren (Bloesch 1943: 13-14). Dieser ist eng verwandt mit dem in der Schweiz im 15. und 16. Jahrhundert in verschiedenen Variationen verbreiteten sogenannten "Basler Typus" (Hoffmann 1998: 110-112). Zwei weitere Spielkartenbogenfragmente fanden sich Ende des 19. Jahrhunderts in Einbänden des Staatsarchivs Bern (Kasser 1905/1906: 33-37). Diese weisen eine grosse Ähnlichkeit mit den acht Fragmenten der StUB auf. Ob die Berner Fragmente jedoch alle Teil ein und desselben Spiels sind, lässt sich vorderhand nicht überprüfen, da die Staatsarchiv-Fragmente nach wie vor nicht zugänglich sind. Sie galten bisher als verloren, befinden sich aber heute im Historischen Museum Bern unter der Inventar-Nummer 13111 (Kopp 1973: 142). An der Lokalisierung aller Bogenfragmente nach Bern kann nicht gezweifelt werden: Die StUB-Fragmente zeigen auf der Schilten-Sechs das Wappen der Berner Familie von Erlach, der Staatsarchiv-Bogen auf dem Schilten-Daus das Berner Wappen. Zudem finden sich Probeabzüge des Berner Kalenders auf das Jahr 1539 auf der Rückseite des Staatsarchiv-Bogens. Damit scheint die Herstellung durch den Berner Erstdrucker Mathias Apiarius und damit auch die Datierung der Karten gegeben. Doch Hans Bloesch datierte 1943 die StUB-Fragmente in Unkenntnis des Staatsarchiv-Bogens ins späte 15. Jahrhundert oder zumindest ins frühe 16. Jahrhundert. Verschiedene Indizien sprechen tatsächlich für diese frühere Datierung: Zunächst weisen die Berner Spielkarten einen gewissen "Archaismus" auf (Hoffmann 1998: 103). Zudem starb Heinrich Wölfli (Lupulus, Berner Humanist), der Besitzer des Buches, in dem sie eingebunden waren, bereits 1532 (HBLS 7: 579. Zum Einband: Bloesch 1934: 13). Mit grosser Wahrscheinlichkeit hatte er es auch binden lassen. Und nicht zuletzt dürfte das Wappen der Familie von Erlach mit den beiden prominentesten von Erlach der Zeit, den Schultheissen und erfolgreichen militärischen Befehlshabern Rudolf und Hans von Erlach, in Verbindung zu bringen sein. Beide gehörten zu den bestimmenden Figuren des Berner Staates des späten 15. und frühen 16. Jahrhunderts (Von Erlach 1989: 68-108). Vieles spricht deshalb dafür, dass in Bern Spielkarten schon vor der Einrichtung der ersten Druckerei im Jahre 1536 hergestellt worden sind. Für die Probeabzüge des Kalenders benutzte Apiarius entweder alte Spielkartenmakulatur oder, falls die Abzüge tatsächlich in seiner Druckerei gefertigt worden sind, einen

älteren Spielkartendruckstock (zur Verwendung alter Makulatur auch Hoffmann 1998: 73f.).

Erlaubtes und unerlaubtes Spiel: Brettspiel versus Karten und Würfel

Im Zusammenhang mit dem Fund dieser ältesten Berner Spielkarten stellen sich Fragen nach dem Spiel im vor- und nachreformatorischen Bern. Allerdings darf das Kartenspiel nicht isoliert betrachtet werden, sondern nur in Verbindung und Vergleich mit den Brett- und Würfelspielen. Die drei Spiele werden auch in den Quellen meist gemeinsam genannt. Karten-, Würfel- und Brettspiele gehörten in Bern wie andere Spiele zu den Beschäftigungen in arbeitsfreien Zeiten. Dazu zählten auch Sport, Tanz und Musik (Hauser 1987: 149ff.). Quellen zum Spiel generell und zu Karten-, Brett- und Würfelspielen ohnehin sind selten. Das gilt wie für andere Orte der Schweiz auch für das mittelalterliche und frühneuzeitliche Bern. Sie beschränken sich in der Regel auf obrigkeitliche Reglementierungen. Diese bestimmten Zeiten, Orte und die Personenkreise, in denen das Spielen erlaubt oder untersagt war. Die immer wieder wiederholten Verbote und Mandate beweisen nicht nur wie schwierig Durchsetzung und Kontrolle, sondern vor allem auch, wie verbreitet und beliebt das Spielen in allen Schichten der Bevölkerung war. Das Kartenspiel muss in Bern bereits bekannt und vor allem "sozial auffällig" (Hoffmann 1999: 2111) geworden sein, als es der Berner Rat 1367 verbietet (SSR, Bern Stadt, I: 174, Nr. 280 [1367?]). Das Verbot ist die erste Erwähnung von Spielkarten in der Schweiz überhaupt. Bemerkenswert ist die recht hohe Strafe, mit welcher die Übertretung des Verbotes geahndet wird. Verhängt wird nicht nur eine Busse, sondern auch eine längere Verbannung aus der Stadt. Mit Karten gab es vielfache Spielmöglichkeiten, die eine breite Skala vom Strategiespiel bis zum Glücksspiel abdeckten. Das Berner Verbot zeigt, dass es die Obrigkeit zu diesem Zeitpunkt als reines Glücksspiel einschätzte und es deshalb gleichzeitig mit dem Würfelspiel verbot. Gleichzeitig verboten wurde das Hochwerfen um die Wette von Steinen und Kugeln (SSR, Bern Stadt, I: 174, Nr. 281 [1367?]). Denn als vom Zufall und Gewinnsucht bestimmte Tätigkeiten dienten sie nicht dem Seelenheil und zeitigten nicht selten böse Folgen: Betrügereien, Verarmung und gewalttätige Streitereien bis hin zu Mord und Totschlag. Ganz im Gegensatz stehen die Brettspiele wie Schach, Mühle und Trick-Track, bei denen mehr das taktische Geschick und nicht Glück und Geldeinsatz im Vordergrund stehen. Entsprechend wurden Brettspiele im Berner Verbot von 1367 explizit ausgenommen: "... doch behaben wir uns selben vor bretspil" (SSR, Bern Stadt, I: 174, Nr. 281 [1367?]). Auch in späteren Berner Spielverboten bilden Brettspiele und namentlich genannt das Schachspiel immer wieder die erlaubte Ausnahme (SSR, Bern Stadt, II: 372, Nr. 310).

Im Laufe der Zeit milderte die Berner Obrigkeit ihre Einschätzung des Kartenspiels: Als "bescheidenes Spiel", dass heisst ohne hohe Einsätze, und in "rechter

Gesellschaft" war es um 1400 schliesslich gestattet (Kopp 1973: 130). Diese Voraussetzungen für das erlaubte Spiel waren nicht zuletzt ein Versuch, es an gewissen öffentlichen Orten, insbesondere in den Wirtshäusern und Schenken, zu verhindern. Hier trafen Fremde mit Ortsansässigen zusammen, darunter auch zwielichtige Figuren. Die enthemmende Wirkung des Alkohols in einem solchen Umfeld förderte ohnehin Laster aller Art, nicht selten aber war das Spiel um Geld erst Auslöser von Konflikten. Kommt hinzu, dass Unschuldige zum "schedlich winckelspil" verführt und betrogen wurden (SSR, Bern Stadt, I: 211, Nr. 331 [1400]). Der verlorene Sohn, der in der Spelunke sein Erbe verspielt, und der Falschspieler im Wirtshaus sind nicht von ungefähr ein beliebtes Motiv der Literatur (Frenzel 1998: 737-740). Das Winkelspiel wurde "mit harten ungnaden an ... libe und guot" bestraft (SSR, Bern Stadt, I: 211, Nr. 331 [1400]). Ausserhalb der Öffentlichkeit des Wirtshauses und auch im sozial kontrollierten Rahmen der bernischen Gesellschaften hingegen wurde das Würfel- und Kartenspiel erlaubter Teil des geselligen Zeitvertreibs. Doch selbst hier liess sich ein gewisses Konfliktpotential nicht verhindern. Jedenfalls schrieben die Satzungen der wohladeligen Gesellschaft zu Narren und Distelzwang 1515 vor, dass "welcher die würffel oder kartenspil zum fännster us wirfft, der git v S[chilling]" (Archiv der Gesellschaft zu Distelzwang, ältester Stubenrodel Band II a.d. 1515). Kraft ihrer beschränkten niederen Gerichtsbarkeit konnten die Gesellschaften solch kleinere Auseinandersetzungen selbst aburteilen. Brettspiele werden weder in den Satzungen der Gesellschaften noch in den Wirtshausordnungen erwähnt. Ihr Spiel gab offensichtlich keinen Anlass zu Reglementierungen.

Ähnlich dem Wirtshaus war der Krieg ein Ort des Spiels. In der Unberechenbarkeit Fortunas, der Ausschliesslichkeit von Gewinn und Verlust, Abenteuer und Laster stehen sich Kriegshandwerk und Glücksspiel ohnehin sehr nahe. Betont wird diese Verwandtschaft noch in Spielkarten mit den häufig vorkommenden Landsknechtmotiven (Hoffmann 1993: 227ff.). Der Glücksspieler und der abenteuernde, verwegene Krieger werden auf diese Weise gleichsam eins. Der spielende Landsknecht selbst ist ein ikonographischer und literarischer Topos (Zangs / Holländer 1994: 97ff.). Selbstverständlich gehörten Spiele im 15. Jahrhundert auch zu den treusten Begleitern der bernischen Truppen auf verschiedenen Kriegszügen. Die Berner Obrigkeit verbot sie den Truppen jedoch regelmässig und wiederholt im Rahmen weiterer Massnahmen zu Disziplin und Moral (SSR, Bern Stadt, I: 214, Nr. 339 [1400]. II SS. 124f., Nr. 184 [1415?]; 133f., Nr. 201 [1471]). Doch Spiel und Krieg waren untrennbar miteinander verbunden wie auch ein Chronist bestätigt: Beim Abbruch der Belagerung Zürichs durch die Eidgenossen 1444, zu denen auch die bernischen Mannschaften zählten, fanden sich "in etlichen hüten, do sie gespilt hattend, noch würfel karten und spilbrett, ouch etlich geld under den tischen ligen" (Zehnder-Bona 1976: 339).

Spezielle Spiel-Verbote betrafen im 15. Jahrhundert insbesondere verschiedene Berner Amtsträger. So waren der Stadtweibel und der Nachrichtenläufer durch Eid verpflichtet, auf jegliches Spiel um Geld und sei es noch so gering zu verzichten (SSR, Stadt Bern, II: 13, Nr. 24). Weder Schultheiss noch ein Statthalter waren befugt, hier eine Ausnahme zuzulassen. Einzig gestattet war dem Weibel das Schachspiel. Mit diesen Sonderregelungen sollte verhindert werden, dass die Amtsträger während der Arbeitszeit und zum Schaden ihres Arbeitgebers ihre Pflichten vernachlässigten und vor allem bei allfälligen Verlusten erpressbar waren.

Neue Spiele und Verbote im 15. Jahrhundert

Gegen Ende des 15. Jahrhunderts kam als neues Element die zeitliche Präzisierung in die obrigkeitlichen Spielverbote. So wird 1495 in Bern das Würfelspiel an den vier Fronfasten, an den Maria geweihten Feiertagen und an Samstagen nach der Gebetszeit sowie immer nachts nach 11 Uhr untersagt (SSR, Bern, Stadt, VIII: 568-575, Nr. 217 [1495]). Während der Kirchweihfeste beschränkte sich das Spielverbot nicht allein auf die Würfel, sondern bezog das Kegeln, Schiessen, Karten- und selbst die Brettspiele mit ein (SSR, Bern Stadt, VI: 108-111, Nr. 9Cd [1501, 1516, 1523]). Spiele, auch Glücks- und Gewinnspiele, gehörten zur breiten Palette profaner wie kirchlich-religiöser Feste. Festzeiten waren "prinzipiell auch Zeiten der Freiheit(en), die die Ausübung und Veranstaltung gewisser Spiele begünstigten" (Zollinger 1995: 233). Insbesondere die Kirchweih, mit der sich ein lahrmarkt verband, bot ein reiches Unterhaltungsangebot für alle sozialen Schichten. Spielbuden lockten eine Kundschaft an, die Geld in den Taschen trug und dem Alltag enthoben höhere Spielbereitschaft zeigte. Die rigiden Spielverbote sollten Spielbetrügereien und -Verluste und damit verbunden Lärm, Unfug und Streitereien verhindern. In Bern erscheinen derartige Verbote im Unterschied zu andern Städten des schweizerischen Raumes erst in der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts, da Bern vorher keine regelmässigen Jahrmärkte kannte. Deren Einrichtung - jeweils auf Martini (11. November) und am 15. Mai - hängt eng mit dem Aufschwung Berns als Marktort und Umschlag- und Lagerplatz für den Handel zwischen Deutschland, Südfrankreich und Spanien zusammen (Gerber 1999: 201). In den zeitlichen Einschränkungen des Spiels verschränken sich ausserdem ökonomische und sozialfürsorgerische Motive mit der sittlich-religiösen Lasterbekämpfung. 1464 verbietet der Berner Rat mit dem Kleiderluxus auch das Spiel (SSR, Stadtrechte, Satzungenbuch: 369, Nr. 303 [1464]). Unter dem Einfluss verschiedener kirchlicher Reformbewegungen des 15. Jahrhunderts wurde das Spiel in theologisch-didaktischer Absicht dem Laster gleichgesetzt. Der Dominikaner Ingold Wild ordnete in seiner 1432 verfassten Schrift den Spielen je eine der sieben Todsünden zu (Hoffmann 1993: 75). Davon nicht verschont blieben das Schachspiel und andere Brettspiele, die für Hoffart und Völlerei stehen. Das erklärt auch, warum im Zusammenhang mit der Sonntags- und Feiertagsheiligung für die Brettspiele keine Ausnahme von den Spielverboten mehr gelten und Kleiderluxus und Spiel gleichsam im selben Atemzug verurteilt werden konnten.

Gleichzeitig kam es im ersten Jahrzehnt des 16. Jahrhunderts zu einer Veränderung des Berner Spielangebots, neue Spiele verbreiteten sich. Der Stadtchronist Valerius Anshelm beklagte 1503 das Aufkommen "diser Jahren nüwen Sitten, Wyssen und Brüchen", mit denen auch "Brättspil, Nöffel, Keiser, Kartenspil, Drynschlachen ... thüre würfelspiel" in Bern Einzug hielten (Stierlin / Wyss 1827: 248f.). Verantwortlich für den Sittenzerfall macht er die "fremden Reisen" (Stierlin / Wyss 1827: 246). Tatsächlich dürften die Söldner in fremden Diensten das erstmals 1426 urkundlich erwähnte Karnöffel- oder Kaiserspiel in die Schweiz gebracht haben (Hoffmann 1998: 10-12). Nicht weiter ausgeführt wird, welche neuen Brettspiele in Bern Verbreitung fanden.

Nach der Reformation

Was mit den Verordnungen des Spätmittelalters begonnen hatte, wurde nach der Durchführung der Reformation in Bern 1528 weitergeführt. Die Obrigkeit verfeinerte in gemeinsamer Anstrengung mit der Kirche die Reglementierung von Freizeit und Sitte. Das öffentliche und private Leben unterstand obrigkeitlichen Sittenmandaten. Über deren Einhaltung wachten in jeder Kirchgemeinde sogenannte Chor- oder Sittengerichte. Es entwickelte sich ein neuer Lebensethos, ein neuer Arbeits- und Lebensstil, in dem das Spiel keinen rechten Platz mehr hatte. Im Zentrum der Spielverbote stand erneut die mit dem Spiel verbrachte Zeit, der "unnütze" Zeitvertreib, die Sonntagsheiligung, das Spiel als Auslöser anderer Vergehen vor allem in Verbindung mit Alkoholgenuss und schliesslich die Wohlfahrt des einzelnen und damit auch der Gemeinschaft. Tendenziell verschärften sich im 16. Jahrhundert die Verordnungen bezüglich des Spiels. Am 15. Juli 1530 verbot der Rat alle Würfel-, Karten- und Plattenspiele und das Kegeln um Geld als gottlos und unchristlich (Steck / Tobler 1923: 1284 [Nr. 2858]). Erlaubt blieb hingegen das Schiessen, Kugelwerfen und das Brettspiel um zehn Heller (Guggisberg 1958: 181). Das Brettspiel wurde wie in vorreformatorischer Zeit weiterhin als Nicht-Glücksspiel eingestuft und taucht deshalb inskünftig nicht mehr in Zusammenhang mit Spielverboten auf. Von den Spielverboten erfasst blieben hingegen die eindeutigen Glücksspiele Kegeln, Karten- und Würfelspiele, insbesondere wenn es mit Geldeinsatz oder an verbotenen Orten wie dem Wirtshaus geschah, selbst unter dem Vorwand, es werde nicht um Geld gespielt (SSR, Bern Stadt VI/2: 690-691 [1559]). Das Spiel um Geld wurde als Diebstahl eingestuft und geahndet. Ein besonders krasser Fall musste 1755 in Flugbrunnen beurteilt werden, als ein Vater beim Kartenspiel seine eigene Tochter als Gewinn einsetzte (Guggisberg 1958: 535). Dass die Verfolgung des Spiels mit Schwierigkeiten verbunden war, da sich die Teilnehmer nicht gegenseitig belasteten, belegt die Klage der zuständigen Amtsleute im Jahre 1559. Sie erhielten deshalb die Kompetenz, die befragten Personen unter Eid zu nehmen, um so weitere Informationen zu erhalten (Steck / Tobler 1923: 1284 [Nr. 2858]). Beschränkt wurde ebenfalls die Autonomie der Gesellschaften. Waren schon im Spätmittelalter vereinzelt Spielreglementierungen für die verschiedenen Gesellschaften und Handwerkerverbände erlassen worden, lassen sie sich seit dem 17. Jahrhundert regelmässig nachweisen "(SSR, Stadt Bern,

VIII/1: 446-452, Nr. 181 [1594]; SSR, Stadt Bern VIII/2: 568-575, Nr. 217 [1495]; SSR, Stadt Bern VIII/2: 587-592, Nr. 226 [1619]). Zu verhindern galt es Müssiggang während der Arbeitszeiten. Das hier deutlich von einem sittlich-religiös motivierten Arbeitsethos geprägte Spielverbot galt für Mägde, Knechte, Taglöhner und Bauern noch verschärft. Ihnen war jegliches Spiel mit Karten und Würfeln verboten, innerhalb wie ausserhalb der Arbeitszeiten (SSR, Stadt Bern, VI/2: 988-991, Nr. 31g [1764]). Ständisch differenziert wurden auch die Strafen bei Übertreten der Ordnung: Angehörige der Bürgerschaft, geistliche und weltliche Amtsträger wurden in der Regel mit dem doppelten Bussgeldbetrag bestraft wie der "gemeine Mann" (SSR, Stadt Bern, VI/2: 868-913, Nr. 31k [1628]). Die nicht geringen Bussen bekamen seit dem 17. Jahrhundert eine Bedeutung als nicht geringe und attraktive Einnahmequelle für den Staat, was die Höhe der Bussen kontinuierlich ansteigen liess. Der Höchsttarif für verbotenes Spiel vom 15. Jahrhundert bis zum 18. Jahrhundert vervielfachte sich gut 200 Mal (Körner 1995: 515-519). Gleichzeitig wurde das Spiel auch zunehmend zum fiskalischen Thema. Zusammen mit anderen Luxusgütern wie Tee, Kaffe, Schokolade, Porzellan und Tabak wurden Kartenspiele "jeglicher Art" über Einfuhr- und Geleitzölle im 18. Jahrhundert besteuert (SSR, Stadt Bern, IX: 727-729, Nr. 280a [1714]). Brettspiele blieben im Zusammenhang mit der Fiskalisierung des Spiels ebenso unerwähnt wie im Bereich der Repression. Sie verschwinden gewissermassen aus den amtlichen Ouellen.

Bibliographie

Bloesch, Hans 1943. Ein altes Berner Kartenspiel. In: Pro Arte: 13-14.

Frenzel, Elisabeth 1998. Stoffe der Weltliteratur (Kröners Taschenausgabe Band 300). 9. Aufl. Stuttgart.

Gerber, Roland 1999. Markt und Münze. In: Berns grosse Zeit. Das 15. Jahrhundert neu entdeckt: 199-202.

Guggisberg, Kurt 1958. Bernische Kirchengeschichte. Bern.

Hauser, Albert 1987. Was für ein Leben. Schweizer Alltag vom 15. bis 18. Jahrhundert. Zürich.

Historisch-biographisches Lexikon der Schweiz (HBLS). 8 Bände. Neuenburg 1921-1934. Hoffmann, Detlef 1993. Altdeutsche Spielkarten 1500-1650. Nürnberg.

Hoffmann, Detlef 1998. Schweizer Spielkarten 1. Die Anfänge im 15. und 16. Jahrhundert. Schaffhausen.

Hoffmann, Detlef 1999. Spielkarten. In: Lexikon des Mittelalters VII: 2111-2112. Kasser, Hermann 1905/1906. Zwei Blätter mit Holzschnitten aus der Berner Druckerei des Matthias Apiarius. In: Anzeiger für Schweizerische Altertumskunde: 33-37. Körner, Martin 1995. Die fiskalische Erfassung der Freizeit. In: Il tempo libero. Economia e società (Loisirs, Leisure, Tiempo libre, Freizeit). Secc. XVIII-XVIII. Atti della

Ventiseiesima Settimana die Studio 18-23 aprile 1994 (Istituto internazionale die storia economica F. Datini serie 2): 503-665.

Kopp, Peter F. 1973. Die frühsten Spielkarten in der Schweiz. In: Zeitschrift für Schweizerische Archäologie und Kunstgeschichte 30: 130-145.

Sammlung Schweizerischer Rechtsquellen (SSR), Sources du Droit Suisse (SD), hg. von Hermann Rennefahrt. Aarau 1898ff.

Steck, Rudolf, Tobler, Gustav 1923. Aktensammlung zur Geschichte der Berner-Reformation 1521-1532. Bern.

Stierlin, Emil, Wyss, Johann Rudolf 1827. Valerius Anshelm's Berner-Chronik Bd. III. Bern.

Von Erlach, Hans-Ulrich 1989. 800 Jahre Berner von Erlach. Die Geschichte einer Familie. Bern.

Zangs, Christiane, Holländer, Hans 1994. Mit Glück und Verstand. Zur Kunst- und Kulturgeschichte der Brett- und Kartenspiele – 15. bis 17. Jahrhundert. Aachen.

Zehnder-Bona, Leo Augustin 1976. Volkskundliches aus der älteren schweizerischen Chronistik. Basel.

Zollinger, Manfred 1995. Fest-Spiel-Zeit. Spielkultur in Zeiten festlicher Anlässe vom 16.-19. Jahrhundert. In: *Homo ludens. Der spielende Mensch* V: 231-263.

Board Game

Book Reviews / Comptes rendus / Rezensionen

Studies

/7

Jean Louis Cazaux

Du Senet au Backgammon. Les jeux de parcours. editions Chiron, Paris 2003, 176 Seiten, zahlreiche S/W-Abbildungen, ISBN 2-7027-1010-7. Preis 19,50 €

Nachdem sich Jean-Louis Cazaux in seinem "Guide des échecs exotiques et insolites" (Chiron, Paris 2000) einer bestimmten Gruppe der Strategiespiele zugewandt hatte, legt er nun eine Welt- und Zeitreise zu den Wettlaufspielen vor. Angefangen vom alten Ägypten bis in die Neuzeit beschreibt er Spiele aus der ganzen Welt, darunter auch dem breiten Publikum wenig bekannte wie das tibetanische Sho oder das skandinavische Sahkku bzw. Daldosa (dass letzteres in diesem Buch Aufnahme fand, ist sicher der Artikelserie in Board Game Studies 4, 2001, zu danken). Wer diese und andere Publikationen des Autors kennt, der weiß, dass sich Cazaux nicht nur für die Geschichte der Spiele interessiert, sondern stets auch dafür, wie diese Spiele wohl gespielt worden sein mögen. So liefert er also zu jedem Spiel nicht nur einen kurzen geschichtlichen Abriss, sondern auch einen Spielregelvorschlag. Dabei ist es für den Leser freilich nicht immer leicht, zwischen frei erfundener, rekonstruierter, überlieferter oder sogar praktizierter Spielregel zu unterscheiden. Er beginnt mit den antiken Spielen Ägyptens und Roms, es folgen Spiele des indischen Subkontinents, Ostasiens, der Indianer Nord- und Südamerikas, Nordafrikas und Skandinaviens, bevor das letzte Drittel des Buches den mittelalterlichen und neuzeitlichen Backgammon-Varianten gewidmet wird. Die Qualität der einzelnen Kapitel hängt jeweils stark vom Forschungsstand sowie von den dem Autor bekannten Publikationen ab.

Warum das Buch "Du Senet au Backgammon" heißt, obwohl Cazaux mit dem Mehen als "ältestem bekannten Brettspiel" (S. 11) beginnt, erschließt sich dem Leser erst auf S. 32 f., wo der Autor seine Hypothese darlegt, das Backgammon sei aus den spätpharaonischen Kombinationsbrettern für Senet und das Zwanzig-Felder-Spiel entstanden. Diese des öfteren vorgetragene bzw. wiederholte Hypothese ist freilich schon im Kern nicht plausibel. Um Verwandtschaften zwischen Spielen nachzuweisen, sollten die betreffenden Spiele doch in mindestens einem, besser mehreren charakteristischen und nicht nur gattungsspezifischen Merkmalen übereinstimmen. Solche Merkmale wären etwa Struktur und Gestalt des Spielbretts, Anzahl und Typen von Spielsteinen und ggf. Würfeln, Zugweisen und Schlagmechanismen. In keinem dieser Punkte gibt es zwischen Senet (soweit wir dessen Regeln überhaupt kennen) und den Spielen der Backgammon-Familie Übereinstimmungen. Es ist nicht ersichtlich, welche Merkmale die Backgammon-Spiele vom Senet übernommen haben sollten. Inzwischen kann Cazauxs These aber auch definitiv als widerlegt gelten, da die in jüngster Zeit bekannt gewordenen Spielbrett-Funde aus Jiroft (Iran) zeigen, dass Spiele vom Backgammon-Typus bereits um 2500-2000 v. Chr. völlig eigenständig existierten (siehe I. Finkel, The World Conqueror Emerges: Backgammon in Persia, in: C. Mackenzie/I. Finkel (Hrsg.), Asian Games. The Art of Contest, Ausstellungskat. Asian Society New York 2004, 95; A.-E. Vaturi,

Course-poursuite au Kerman, Orient-Express, Notes et nouvelles d'archéologie orientale, Nr. 3, Oktober 2004).

Zum Zwanzig-Felder-Spiel aus Ur schlägt Cazaux den einzig sinnvollen Parcours vor, so wie der Rez. bereits in seinem Artikel "Meute von Hunden" in: Spielbax 3, 1996, 4–7. Wie gut Cazaux informiert ist, zeigt sich auch daran, dass er sogar Wert auf die Erwähnung seltener altägyptischer Spiele legt, wie das auf der Wandmalerei im Grab der Hesy-Re dargestellte Leiterspiel (S. 13 und 19) oder das "Spiel der zwei Zwanziger" (S. 29). In Bezug auf letzteres allerdings eine gegenläufige Zugrichtung und damit den Kern des Backgammon zu vermuten, erscheint dem Rez. doch etwas voreilig, zumal die Vereinigung zweier Bretter eines Zwei-Personen-Spiels vielleicht eher die Annahme zulässt, dass das Doppelspiel nun für vier Spieler gedacht war.

Dem XII Scripta- und Alea-Kapitel merkt man leider an, dass dem Autor die ausführliche Studie des Rez. (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, 73–98) nicht bekannt ist. Wenn Sueton über Claudius' Vorliebe für Alea schreibt, so meint er nicht das Brettspiel, das erst von Isidor 600 Jahre später so genannt wurde, sondern lediglich das normale Würfelspiel, wie es Senecas Satire Apocolocynthosis deutlich macht. Und dass es schon im Alten Rom offenbar andere Spielweisen als die von dem Spielbrett aus Ostia suggerierte gegeben haben muss, legen schon allein die zahlreichen Spielbretter mit Hexagrammen (S. 34f.) und anderen Buchstabenreihen nahe.

Cazauxs Vorliebe für die Rekonstruktion vermeintlicher Filiationen macht sich außer im Abschnitt über die altägyptischen Spiele auch im Kapitel zum indischen Pachisi bemerkbar. Hier versucht er, die nicht vor die Moghul-Zeit (16. Jahrhundert) zurück zu verfolgende Geschichte des Spiels ohne handfeste Anhaltspunkte weit nach hinten zu verschieben, um schließlich zu behaupten, "la structure fondamentale des deux jeux est très proche" und Pachisi als indisches Nard (Backgammon) für vier Spieler zu bezeichnen. Solche recht weit her geholten Vergleiche – welche Ähnlichkeiten weisen Pachisi und Backgammon auf, die über die Tatsache, dass es sich um Brettspiele mit Würfeln handelt, hinausgehen? – sind wenig geeignet, Ursprünge, Entwicklung und Verbreitung von Spielen zu erhellen. Gut und notwendig ist dagegen Cazauxs Kommentar zum "Ashtapada", dem ominösen indischen Wettlaufspiel, zu dem es nicht eine einzige indische Quelle gibt.

Besonders ausführlich ist das Kapitel zum Liubo geraten. Seine Spielregel-"Rekonstruktion" hat Cazaux inzwischen auch in Abstract Games Magazine Nr. 15, 2003, unter dem Titel "We played Liubo last night!" vorgestellt. Allerdings sind die Quellen zur Spielweise dieses rätselhaften altchinesischen Spiels derart spärlich, dass jeder Regelvorschlag lediglich als mehr oder minder gelungene Neuerfindung gelten kann, nicht aber als Rekonstruktion.

Fast die Hälfte des Buches ist den verschiedenen Spielen der Backgammon-Gruppe gewidmet, und es ist sehr erfreulich, dass dieser sehr alten, umfangreichen und weltweit populären Spielfamilie größere Aufmerksamkeit zuteil wird. Die Forschung hat das Spiel bisher kaum beachtet. Neben der skandinavischen, der chinesischen und japanischen Version stellt Cazaux in sehr kompetenter Weise zunächst die mittelalterlichen – hauptsächlich dem Spielebuch König Alfonsos folgend – und anschließend die neuzeitlichen Verwandten des Backgammon dar, um schließlich moderne Spiele des Mittelmeerraums und Backgammon selbst zu beschreiben. Einige Spiele sind hier wiederzuentdecken, die einen ganz eigenen Reiz entfalten, sei es durch asymmetrische Grundaufstellungen, sei es durch die gleichgerichtete Zugweise oder das komplexe Positionsspiel des vom Backgammon gegen Mitte des 19. Jahrhunderts entthronten *Trictrac*.

In der Auswahlbibliographie sind erstaunlicherweise nicht alle Werke aufgeführt, auf die Cazaux im Text verweist. Besonders zu den älteren, aber oft wichtigen Quellen aus dem 16. bis 19. Jahrhundert, von Cardanos "Liber de ludo aleae" von 1564 über Hydes "Historia Nerdiludii" von 1694 bis zu Lebruns "Manuel des jeux de calcul et de hasard" von 1827, hätte man sich ausführlichere Nachweise gewünscht. Diese wären weitaus wichtiger gewesen als die auch in die Literaturliste aufgenommenen Internet-Seiten, deren Problematik darin besteht, dass solche Seiten stets aktualisiert, manche auch aufgegeben werden, so dass der Leser nicht immer auf sie zugreifen kann. Außerdem enthalten diese Seiten selten Primärquellen oder Sekundärliteratur, sondern stellen meistens Kompilationen aus 2. oder 3. Hand dar, die demjenigen, der von Cazauxs Buch angeregt sich weitergehend informieren möchte, kaum weiterhelfen.

In der Bibliographie kann natürlich nicht alles aufgezählt werden, doch sollten Titel wie A.J. de Voogt, New Approaches to Board Games Research (Leiden 1995), A. Panaino, La novella degli scacchi e della tavola reale (Milano 2000), N. Ray/A. Gosh (Hrsg.), Sedentary Games of India, Calcutta 1999, der Ausstellungskatalog "5000 Jahre Würfelspiel" des Salzburger Instituts für Spielforschung und Spielpädagogik (1999) sowie J. Retschitzki/R. Haddad-Zubel, Step by Step. Proceedings of the 4th Colloquium Board Games in Academia (Fribourg 2002) nicht fehlen. Die Kenntnis dieser wichtigen Werke hätte sicher an nicht wenigen Stellen zu einer anderen Darstellung geführt. Das Buch ist mit zahlreichen Illustrationen versehen, wobei freilich die Abbildungen nach Photographien qualitativ bisweilen bis zur Unkenntlichkeit reduziert sind und derart hinter den Zeichnungen zurückstehen, dass der Verlag darauf eher verzichten sollte.

Cazaux hat mit diesem Buch allen, die historische Spiele und Spiele anderer Kulturen nicht nur kulturgeschichtlich betrachten, sondern auch spielen wollen, einen nützlichen und überaus praktischen Ratgeber an die Hand gegeben. Zwar sind die Informationen zu den meisten Spielen in der Regel auch für frankophone Leser relativ leicht aufzufinden – man denke etwa an die zahlreichen Ausgaben der "Académie des jeux" des 18. und 19. Jahrhunderts, in denen die Regeln der damals beliebten Backgammon-Spiele ausführlich beschrieben werden – doch dürfte Cazauxs übersichtliches und insgesamt informatives Buch Vielen das Ausprobieren dieser Spiele erheblich erleichtern und die Spiele so einem breiteren Publikum näher bringen.

Ulrich SCHÄDLER

Jean-Louis CAZAUX, Gerhard JOSTEN, Myron SAMSIN,

The Anatomy of Chess. Überlegungen zur Herkunft des Schachspiels. Tübinger Beiträge zum Thema Schach, hrsgg. Von Hans Ellinger, Band 8. Promos Verlag Pfullingen 2003, 112 Seiten, S/W-Abbildungen, ISBN 3-88502-028-9. Preis € 12,80

Vorliegendes Gemeinschaftswerk versammelt Nachdrucke verschiedener schachgeschichtlicher Aufsätze und drei teils bereits veröffentlichte, teils frühere Arbeiten weiterführende Beiträge der Autoren. Angeregt durch Hans Holländers 1994 in Homo Ludens, Band 4, erschienenen Aufsatz "Thesen zur Vor- und Frühgeschichte des Schachspiels", der am Anfang des Bandes noch einmal abgedruckt wird, unternehmen die Verfasser den Versuch, die Ursprungsfrage des Schachspiels mittels einer "strukturellen Herangehensweise" zu beleuchten. Dabei vertreten sie die These, dass das Schachspiel aus der Verschmelzung mehrerer Elemente älterer Spiele hervorgegangen sei (S. 20). Als wohl wichtigsten Anhaltspunkt für diese Annahme konstatieren die Autoren einen qualitativen Unterschied zwischen den "Offizieren" und den "Bauern" im Schach.

In seinem Vorwort weist Hans Ellinger darauf hin, dass die Strukturmethode bereits in der Sprachwissenschaft Anwendung gefunden habe (S. 5). Aber auch in der Archäologie gab es – lang, lang ist's her – eine Strukturforschung, deren Anliegen es war, die künstlerischen Erzeugnissen zugrunde liegende "Struktur", d.h. die Regeln ihres Gestaltaufbaus (siehe etwa B. Schweitzer, Strukturforschung in Archäologie und Vorgeschichte, in: Zur Kunst der Antike. Ausgewählte Schriften, Band 1, Tübingen 1963, 179–197, bes. 182, erstmals 1938 erschienen), herauszupräparieren, die für eine bestimmte Epoche oder Kultur charakteristisch sei. So etwas Ähnliches scheinen die Verf. auch hinsichtlich des Schachspiels im Sinne zu haben, leider unterlassen sie es, ihre strukturelle Methode genauer zu erläutern. Es sollte darunter zu verstehen sein, das Beziehungsgefüge der das Schach konstituierenden Elemente zu beschreiben. In ähnlicher Weise hatte bereits vor 100 Jahren, darauf weisen die Autoren in ihrer Einführung (S. 17) hin, Johannes Kohtz argumentiert, der der Literaturkenntnis Murrays "das Spiel selbst" entgegenhalten wollte.

Die Autoren begründen ihre Vorgehensweise mit Zweifeln an der Aussagekraft von schriftlichen und archäologischen Quellen. Natürlich ist richtig, dass jedwede Quelle interpretationsbedürftig ist. Allerdings ist der Eindruck, dass es sich um "ziemlich verschwommene, mehrdeutige und daher wenig verlässliche Quellen" (S. 16) handelt, vornehmlich auf die Tatsache zurückzuführen, dass Schachgeschichte vielfach von Amateurforschern betrieben wurde und wird, die häufig mit grundsätzlichen Kenntnissen wissenschaftlicher Quellenkritik nicht vertraut sind. So kommt es, dass persische Legenden als historische Tatsachenberichte aufgefasst und kunstvolle Wortspiele lateinischer Dichtung als Spielregeln gelesen werden.

Im Anschluss an Hans Holländers wichtigen Aufsatz, den sich ein Jahrzehnt nach seinem Erscheinen noch immer nicht alle Schachgeschichtsforscher hinter die Ohren geschrieben haben, folgen eine englische Übersetzung von Pavle Bidevs 1972 in der Deutschen Schachzeitung erschienenen Aufsatz "Das Schachspiel stammt aus China", ein Kapitel aus Peter Banaschaks 2001 veröffentlichter Dissertation "Schachspiele in Ostasien", Yuri Averbakhs 2001 beim Kolloquium "Board Games in Academia" in Fribourg gehaltener Vortrag "On the origin of chess", der freilich, was den Autoren entgangen ist, inzwischen bereits in Jean Retschitzki/Rosita Haddad-Zubel, Step by Step, Fribourg 2002, 79–90, erschienen ist, sowie eine Zusammenfassung aus dem Internet (warum nicht auch hier der komplette Aufsatz?) des in Board Games Studies 3, 2000, 39–50, publizierten Beitrags von Alex Kraaijeveld "Origin of Chess – A Phylogenetic Prospective". Die Auswahl der vorangestellten Beiträge zeigt, dass die Autoren China wieder verstärkte Aufmerksamkeit widmen.

Den Anfang der Autorenbeiträge macht Jean-Louis Cazaux (S. 57-68) mit Überlegungen zum Thema "Is Chess a Hybrid Game?". Es handelt sich um den Wiederabdruck eines in "Papers presented by Yuri Averbach, Jean-Louis Cazaux, Koichi Masukawa, Egbert Meissenburg", Seevetal 2001, 9-20 veröffentlichten Aufsatzes. Wie leicht dem Autor formale Erscheinung und Struktur von Spielbrettern durcheinander geraten, zeigt sich gleich im zweiten Absatz, wo C. auf die vermeintliche Identität zwischen alt-ägyptischen Kombinationsbrettern für Senet und das 20-Felder-Spiel mit 3 × 12 Feldern und römischen XII Scripta/Alea-Brettern hinweist. Letztere verfügen aber über eine für Spiele des Backgammon-Typs typische Mitteltrennung der Felderreihen (was 3 Reihen zu 2 × 6 Feldern ergibt), die mit dem kubischen sechsseitigen Würfel zusammenhängt, haben also strukturell wohl etwas mit jüngst in Jiroft (Iran) gefundenen Spielbrettern (Y. Majidzadeh, Jiroft. The Earliest Oriental Civilization, Teheran 2003, 192 mit Abb. S. 108) zu tun, doch nur eine oberflächliche Ähnlichkeit mit jenen ägyptischen. Ein zweites Problem betrifft C.s Kenntnis des Forschungsstandes: Natürlich kann man in einer solchen Arbeit nur die für den gewählten Ansatz und die diskutierten Fragen relevante Literatur berücksichtigen, sollte es aber auch: Wenn C. schon erwähnt, dass es Spielforscher gebe, die den Vorrang des Vierschachs vor dem Zweischach vertreten, hätte er den Artikel des Rez. "Vom Zwanzig-Felder-Spiel zum Würfelvierschach?" in Board Games Studies 2, 1999, 144-148, berücksichtigen müssen, um zu wissen "which new findings they base their assumptions on".

Zunächst beschreibt C. das System der Zugweisen der "Offiziere" anhand eines 5 × 5 Felder-Bretts, in dem sich praktisch alle Züge darstellen lassen. Es sei bemerkt, dass dieses System anscheinend schon früh so verstanden wurde, wie die logischen Erweiterungen dieser Grundzüge in den arabischen Schachvarianten zeigen. C. setzt seine interessanten Überlegungen mit Vermutungen zu Gemeinsamkeiten von Liubo und Xianggi fort, die er vor allem an einer möglichen Hauptfigur im Liubo und dem als "Wasser" bezeichneten Mittelfeld, das er als Pendant zu dem die Mitte des Xianggi-Brettes durchziehenden Fluss betrachtet,

festmacht. Dass Liubo möglicherweise zu Xiangqi umgewandelt worden sei, erscheint mir allerdings eine voreilige Folgerung, denn es könnte sich eben einfach um in China auftretende strukturelle Gemeinsamkeiten handeln. Aus dem, was C. für die Struktur des Xiangqi hält (S. 59), "the move of the pieces, the marks on the board" (also lediglich Einzelelemente, nicht aber deren Ordnungsgefüge), die im Vergleich mit Liubo unterschiedlicher nicht sein können, kann er seine Folgerung jedenfalls nicht ableiten. Überhaupt hält der Rez. es für wenig fruchtbar, die dunkle Frühgeschichte des Schachs mit dem Hinweis auf Spiele erleuchten zu wollen, über die wir noch viel weniger wissen.

Von Westen aus sei, so C., ein römisches Latrunculi mit zwei oder drei verschiedenen Steintypen auf das Proto-Xiangqi gestoßen, dessen Figuren integriert und auf das Ashtapada bzw. 8 × 8-Felder-Brett gestellt worden seien (S. 64–66). Hier folgt C. – aus Unkenntnis des Charakters lateinischer Dichtung verbunden mit der Überbewertung ihm vertrauter frankophoner, aber überholter Autoren wie Becq de Fouquières (1869) und Roland May (1991) – leider immer noch der irrigen Ansicht, im Latrunculi (hier ist ihm nur der kurze Beitrag des Rez. in Abstract Games 7, 2001, nicht aber die ausführliche Studie in Homo Ludens 4, 1994, bekannt) habe es verschiedene Spielsteintypen gegeben. Nicht betont zu werden braucht, dass irgendwelche handfesten Anhaltspunkte für seine Vermutung völlig fehlen.

Fruchtbarer ist da schon C.s kritische Zurückhaltung gegenüber Murrays Postulat eines angeblichen altindischen Wettlaufspiels namens *Ashtapada*, über dessen Aussehen und Regeln es nicht eine einzige Quelle gibt.

In dieser Hinsicht ist Myron Samsin (S. 69-78) gutgläubiger. Er vertritt die These, dass Schach aus der Vereinigung des griechischen Poleis-Spiels, von dem im Wesentlichen die Bauern herstammen, und den indischen Wettlaufspielen vom Thaayam-Typus, von dem er die differenzierten Züge der "Offiziere" herzuleiten versucht, entstand (S. 75). Obgleich S. durchaus scharfsinnig zu argumentieren versteht, ist auch in seinem Beitrag zu beobachten, dass äußerliche Ähnlichkeiten für strukturelle Gemeinsamkeiten gehalten werden. Wenn auf dem Thaayam-Brett mit seinem eckig-spiralförmigen Parcours ein Spielstein drei Felder weit um die Ecke ziehen muss, so sieht das zwar aus wie ein Rösselsprung, ist aber etwas völlig anderes. Es ist ein Zug drei Felder weit geradeaus, da der Parcours, auch wenn er in ein Quadrat eingeschrieben ist, nur eindimensionale Bewegungen erlaubt, nicht aber seitwärts oder diagonal. Die Qualität des Rösselsprungs ist eine völlig andere. Man kann sich das leicht begreiflich machen, indem man sich das Spielbrett kreisrund und spiralförmig eingerollt denkt, dann löst sich der vermeintliche Rösselsprung in Nichts auf. Die differenzierten Zugweisen der Schachfiguren wird man hier nicht herleiten können. Nebenbei bemerkt wissen wir über das Alter dieser Spiele ebenfalls herzlich wenig.

Gleichermaßen verwegen denkt sich Samsin das indische *Pachisi*-Brett als aus vier kreuzförmig zusammengelegten Brettern für das Zwanzig-Felder-Spiel in seiner aus Ur bekannten Form zusammengesetzt (S. 76–77). Er verkennt dabei,

dass das Ur-Spielbrett strukturell eben gerade kein 3 × 8-Felder-Brett ist, sondern, wie die verwandten Bretter aus Ägypten zeigen, aus je vier Startfeldern und einer zu einer kompakteren Form aufgewickelten Mittelreihe aus 12 Feldern besteht. Zuvor hatte Samsin neue und durchaus interessante Überlegungen zum griechischen Poleis-Spiel angestellt und die Schachbauern von diesem Spiel hergeleitet (S. 70f.). Dabei stützt er sich besonders auf die recht freie Austinsche Übersetzung einer Platon-Stelle (Staat, 487b), von der wir freilich noch nicht einmal wissen, ob sie sich auf das *Poleis* bezieht, da Platon nur von "Brettspiel" spricht. An anderer Stelle zum Beispiel (Gesetze, 739a) greift Platon explizit auf das "Fünf-Linien-Spiel" als Vergleich zurück. Und die beschriebene Situation, dass Spieler im Brettspiel manchmal so eingekreist werden, dass sie nicht mehr ziehen können, trifft ebenso gut auf das Mühlespiel oder ein Spiel der Backgammon-Familie zu. Auf eine solch beiläufige Erwähnung eines Brettspiels lassen sich also kaum so weit reichende Hypothesen gründen.

Folgt man dennoch der These, dass die Schachbauern aus einem anderen Spiel übernommen worden seien, so scheint dem Rez. näher zu liegen, an ein Wettlaufspiel als Ursprung zu denken, nicht aber an das *Poleis* wie Samsin: Schließlich vollführen die Bauern im Schach inmitten der strategischen Auseinandersetzung unterschwellig ein Wettrennen zur gegnerischen Grundlinie, was sich mit der Herkunft aus dem Städte-Spiel nicht erklären lässt.

Dass das griechische Poleis-Spiel dennoch bei der Schachentwicklung eine gewisse Rolle gespielt haben könnte – wie vom Rez. in seiner Studie "The Talmud, Firdausi and the Greek game "City", in: J. Retschitzki/R. Haddad-Zubel, Step by Step, Fribourg 2002, und früher schon von Averbakh und Calvo angesprochen – soll damit keinesfalls ausgeschlossen werden. Zu Recht hebt S. hervor, dass Zentralasien in den ersten Jahrhunderten u. Z. stark hellenisiert war. Indien ebenfalls, darf man hinzufügen, denn dort gab es zahlreiche griechisch-römische Siedlungen. Wenn also die Entstehung des Schachspiels sich in Indien oder Zentralasien vollzogen hat, dann vor einem multikulturellen Hintergrund.

Den Schlusspunkt setzt Gerhard Josten mit einem kryptisch "Chess – A Living Fossil" überschriebenen Beitrag (S. 79–91), in dem er schon früher vorgetragene Gedanken weiterführt. Es geht ihm darum, Holländers Annahme, Schach sei die Synthese aus einem Strategiespiel mit einem Jagdspiel, konkreter zu fassen. Seine Ausgangsthese ist, dass sich Schachspiele durch das Vorhandensein von drei Typen von Spielsteinen auszeichnen (S. 81ff.): die zu schlagende Zentralfigur (Typ 1), die verschieden beweglichen "Offiziere" (Typ 2) und die nur vorwärts ziehenden "Bauern" (Typ 3). Typ 1 stamme aus China, meint J., insbesondere vom Liubo-Spiel ab, das allein die Idee der Zentralfigur geliefert haben könne. Schon J.s Beschreibung des Typs 1 ist allerdings problematisch. Zum einen bezeichnet er die Zentralfigur als "relativ unbeweglich", was so nicht zutrifft: Der König im frühen Schach ist überaus beweglich, viel beweglicher als der Berater oder der Elefant, kann er doch alle unmittelbar angrenzenden Felder und damit alle Felder auf dem

Schachbrett betreten. Dies veranlasste Kohtz einst zu der nicht unbegründeten Aussage, der König sei ursprünglich als stärkste Figur des Spiels konzipiert worden. Zum anderen trifft J.s Behauptung, das Spielziel bestünde darin, diese Figur zu schlagen, zwar auf viele Schachspiele zu, doch wird in der Forschung durchaus diskutiert, ob das Schachmatt das Spiel von Anfang an auszeichnete. In Jostenschen Termini ausgedrückt: Es ist eine umstrittene Frage, ob der Typ 1-Stein ein ursprüngliches Strukturelement des Schachs ist oder sich erst im Laufe der Zeit von den Typ 2-Steinen emanzipiert hat. Es sei im übrigen darauf hingewiesen, dass auch das keltisch-skandinavische Tafl-Spiel, das zur Zeit der vermutlichen Schachgenese ebenfalls schon existierte, die zentrale und zu schlagende Königsfigur kennt und es zumindest in der Frühzeit des Schachs Kontakte zwischen den Varägern und dem Mittleren Osten gegeben hat.

Typ 2-Figuren leitet J. von Horoskop-Steinen, wie sie auf babylonischen Astrolabien verwendet worden seien, her, ohne dafür allerdings konkrete Hinweise nennen zu können (S. 83–84). Auch J. unterläuft der Fehler, oberflächliche Ähnlichkeiten für strukturelle Übereinstimmungen zu halten, wenn er auf die "offensichtliche" Ähnlichkeit des babylonischen Astrolabs mit dem Byzantinischen Rundschach verweist. Hier haben wir es mit einem in Kreisform gebrachten Raster identischer Felder zu tun, dort mit einem in zwölf Segmente verschiedener Bedeutung (I) unterteilten Kreis.

Im Unterschied zu Samsin leitet J. die Spielsteine vom Typ 3 von Wettlaufspielen her, was der Beschreibung des Typus im Rahmen der vertretenen These besser entspricht (s. o.). Freilich ist der Verweis auf Spiele der *Thaayam*-Familie und das *Pachisi* wenig brauchbar, denn das Alter dieser Spiele ist unbekannt. Das anfangs als Grundelement neben dem Strategiespiel geforderte Jagdspiel bleibt J. schuldig. Mit Überlegungen zur Rolle des Kushan-Reiches bei der Schachgenese schließt Josten seinen Beitrag.

Egbert Meissenburg hat ein kritisches Nachwort beigesteuert (S. 93–97), und es ehrt die Verfasser, dass sie die kritische Diskussion ihrer Thesen nicht nur fordern, sondern auch fördern und anders lautende Meinungen ohne Polemik akzeptieren können. Mit ihren neuen und provokativen Gedanken werden sie die Ur- und Frühschachforschung sicher beleben und auf neue Ideen bringen. Dass sie freilich über das Thesenhafte oder Spekulative kaum hinauskommen, mag daran liegen, dass sie ihre Methode theoretisch nicht ausreichend reflektiert haben und deshalb auf halbem Wege stecken bleiben. Ihre Strukturanalyse bleibt rudimentär. Man erfährt viel über einzelne Merkmale des Schachs, weit weniger allerdings über die Art und Weise ihres Zusammenwirkens. Und so kommen sie denn auch zu recht unterschiedlichen Ergebnissen. Das methodische Defizit scheinen die Verf. selbst zumindest unterschwellig gespürt zu haben, denn immer wieder versuchen sie, ihre Thesen denn doch mit Hilfe kulturgeschichtlicher Argumente zu rechtfertigen, anstatt sich auf ihre Methode zu verlassen.

Der Ansatz, die Struktur von Brettspielen zu beschreiben und zu vergleichen, dürfte sich für bestimmte Fragestellungen durchaus als fruchtbar erweisen, wenngleich vielleicht nicht für die von den Autoren gestellten Fragen. Nach Ansicht des Rez. lassen sich aus dem Vergleich von Strukturen nicht unmittelbar genealogische Linien rekonstruieren. Selbst wenn man gemeinsame Strukturen bei verschiedenen Spielen feststellt, mag es sich auch um ältere und jüngere Spiele handeln, so besagt das noch nicht, dass letztere Anleihen bei ersteren gemacht haben. Vielmehr können gemeinsame Strukturen typisch für eine bestimmte Epoche, Region oder Kultur oder einen bestimmten Typ Brettspiel sein. Den methodischen Nachweis, wie aus einer Strukturanalyse entwicklungsgeschichtliche Folgerungen abgeleitet werden können, bleiben die Verf. jedenfalls schuldig.

Um die Beantwortung einiger struktureller Fragen, die sich um die Beziehung der Spielsteine und ihrer Zugweisen zum Schachbrett drehen, sollte die Forschung

sich aber intensiver als bislang bemühen, und zwar beispielsweise:

1) Wie lässt sich im System der Zugweisen, das schon die Araber als eine logische Folge von orthogonalen und diagonalen Zügen (und nicht als Simulation von Bewegungsweisen des indischen Heeres) verstanden haben, das Fehlen des orthogonalen Doppelschritts und die Zugweise des Turms erklären? Hier hatte bereits Johannes Kohtz angesetzt.

- 2) Wie lässt sich erklären, dass in einem Spiel, in dem es eine Spiel entscheidende Figur wie den König gibt, das Spielfeld es nicht erlaubt, diesem einen zentralen Platz zuzuweisen, wie im Xiangqi und in den Tafl-Spielen? Anders formuliert: Warum wird Schach auf dem Ashtapada gespielt und nicht auf einem 7 x 7 oder 9 × 9-Felder-Brett? Sind die zentrale Rolle des Königs und damit das Schachmatt vielleicht nicht ursprünglich, sondern erst zu einem späteren Zeitpunkt (und warum nicht vielleicht erst durch den Einfluss des Tafl-Spiels der Wikinger?) in das Spiel gelangt?
- 3) Wie lässt sich erklären, dass der Beraterstein als einziger Stein des Typs 2 nach Josten nicht doppelt vorkommt? Hierzu meinen die Vertreter der "Vierschach-vor-Zweischach-Theorie", dass es sich um einen degradierten König des Vierschachs handele, der aus der Vereinigung zweier Figurensätze des Vierschachs zu einem Satz entstanden sei. R. Syed erklärt dies mit Hilfe ihrer Simulationshypothese.
- 4) Wie kommt es, dass es in einem Strategiespiel Steine gibt (die Bauern, Typ 3 nach Josten), die parallel zu ihren strategischen Aufgaben als zweite Option die Möglichkeit eines Wettrennens zur gegnerischen Grundlinie besitzen? Hierzu haben die Verf. bereits verschiedene Gedanken beigesteuert.
- 5) Woher stammt die Idee der Aufstellung der Spielsteine an den gegenüber liegenden Seiten des Bretts?

Francis Willughby's Book of Games

A Seventeenth-Century Treatise on Sports, Games and Pastimes
Edited and introduced by David Cram, Jeffrey L. Forgeng and Dorothy Johnston
Published by Ashgate (http://www.ashgate.com) 2003, ISBN 1 85928 460 4

"The history of European games literature is a massive and largely unexplored topic, and even the bibliographic basis for its study is lacking", observe the editors of this remarkable 17th century manuscript published for the first time in 2003.

How true! Most of our information on historic games derives, necessarily but frustratingly, at second hand from literary sources devoted primarily to other topics, so that when we find references to games in diaries, letters and biographies, in town ordinances and statute books, in dictionaries and phrase books and the like, we see them, so to speak, only out of the corner of our eye, more often in spite of rather than because of their writers' intentions. As has been said of statistics and bikinis, what they reveal is interesting but what they conceal is vital. The full glare of attention focuses upon games in only a few rare and precious instances, like the Alfonso manuscript, Cardano's Liber de ludis aleae, or Thomas Hyde's Mandragorias. This all-too-short list of treasures is now immeasurably enriched by the transcription and publication of Willughby's personal but perceptive observations on the sports, games and pastimes of his day.

Francis Willughby was born a member of the landed gentry at Middleton, on the outskirts of Birmingham, England, in 1635, and died in 1672 at the early age of 36. He studied at Cambridge University and at the Inns of Court, London. In 1662, at age 26, he was admitted into the then newly founded Royal Society, one of the world's oldest and most prestigious scientific societies – its earliest members included Boyle, Hooke, Pepys, Wren and Newton – and in 1664 was appointed by it to serve on a committee charged with the investigation of trades. Among the scholars he encountered were John Wilkins, virtually the founder of the Royal Society; Thomas Hyde, author of two games histories; Philip Skippon, another student of games and languages; Isaac Barrow, the renowned mathematician, with whom he corresponded throughout his life; and especially his friend and tutor the naturalist John Ray.

With Ray, Skippon, and others, Willughby undertook many travels in Britain and Europe studying everything including natural history, languages, customs, games, religions, mineralogy. He also pursued active interests in astronomy and especially in mathematics and mechanics. An interest in mathematics is evident throughout his *Book of Games*, while mechanics comes to the fore in his concern with physical games and the movement of balls and other objects, propelled with force and sometimes rebounding from walls or stationary bodies.

Ray being primarily a botanist and Willughby a zoologist, they shared a joint plan to classify the whole of the natural world. John Wilkins, who was compiling an artificial language based on logical principles, acknowledged his debt to them for this area of his lexicon. In this respect Willughby and his colleagues were true

disciples of their time. Wittingly or unwittingly they took their lead from the earlier example of Francis Bacon, one of the first to stress the importance of interpreting nature by experience and experiment, rather than by judging everything by the yardstick of tradition and ancient authorities. Bacon's ambitious call for a classified survey of all natural and human phenomena both inspired and gave a sense of direction to the subsequent undertakings and proceedings of the Royal Society.

If Willughby is less well known than he deserves, it is probably because in his

short lifetime he published little apart from some communications to the Philosophical Transactions of the Royal Society and a co-authored contribution to the tables of plants and animals in Wilkins's Essay towards a real Character and a Philosophical Language (1688). Following Willughby's death, Ray collected and edited his papers and from them produced a well-known natural history of birds, the Ornithologia of 1676, later republished in English with added sections on falconry and fowling. A similar work on fish, the Historia Piscium, appeared in 1686. Material also existed for a volume on insects, but this appeared only in a reduced form owing to increasing difficulties of access to Willughby's manuscripts, some of which were lost. As for his book of games, this did not see publication before 2003.

The Book of Games is one of a number of volumes surviving in the library of Wollaton Hall, Nottingham, to which Willughby's widow moved upon her subsequent remarriage. It now forms part of the Middleton Collection of family and estate papers housed at the University of Nottingham. I had the privilege of studying it two years ago in the course of further researching the history of card games. Physically, it consists of a book of bound blank manuscript pages of 350 x 22 mm (slightly wider than A4 and about one and a half times as deep). It is written mostly, but not entirely, in his own hand, and other pages have been added or bound in, including some notes by Philip Skippon. The fact that it was about games may have been left unrecognised for many years, as the only writing on the cover is on the back, at the bottom, upside down, and reads 'Notes on different trades'. Willughby evidently intended to use this for notes on the study of trades in connection with his work for the Royal Society, but had not started upon it when he turned it (literally!) to use for writing about games. Its true nature may have been further disguised by the fact that the catalogue of the Willughby library at Wollaton, dating from the early 18th century, lists a volume entitled 'Book of Plaies' where 'plaies' bears its obsolete sense nowadays represented by 'games'.

Proper appreciation of Willughby's book requires recognition of two facts.

First, it is not the manuscript of a book intended for publication. Rather, it is a book of notes and queries on a topic of interest which, had he lived twice as long, he might eventually have used as the basis of such a book. It is, in fact, a 'commonplace book' rather than a connected narrative or argument. He starts by listing the games he intends to cover and writing a general survey of what games are and how they may be classified. He then starts a section on Tables, leaves a series of blank pages, starts another section on Card games, leaves another series of blanks, and so

on. The whole volume therefore contains more blank pages than not, and almost as many queries, speculations, and ideas for further research, than actual reportage.

Second, although Willughby was interested in customs, folklore, and what we should nowadays call popular culture, his approach is primarily technical, and specifically that of a taxonomist with strong linguistic and mathematical interests. He fitted in perfectly with the scientific outlook of the day, which saw scholars in a variety of fields seeking to record and expand the whole of human knowledge in the form of that universal classification envisioned by Francis Bacon.

In this respect it differs markedly from two English-language game books of the same period. In 1662, possibly before Willughby had started on his book of games. there appeared the second edition of John Cotgrave's Wits Interpreter: the English Parnassus, which I have described elsewhere as a sort of 'Playboy's Vademecum of Social Accomplishments', and which includes the rules of l'Ombre, Picket, Gleek, and the 'Princely Game of Chesse'. In 1674, two years after Willughby's death, there appeared (anonymously) Charles Cotton's celebrated Compleat Gamester, which cribs from and considerably expands on Cotgrave. Both of these belong to the category of writings designated gamester literature, being written by gamesters for a gaming and especially gambling audience. Had Willughby completed his own work, it would have belonged to the class of scholarly writings of the type represented by Thomas Hyde, whose works on the history of Chess and subsequently of Tables were republished in one volume, De Ludis Orientalibus, in 1694. (It is a great pity, by the way, that Hyde never lived to complete the comparable Historia Chartiludii which he had begun researching.) Willughby's scope is broader, however, in that he also covers children's games, word games, ball games and a number of related recreational activities. Furthermore, he does not restrict himself to facts and observations, but is equally interested in speculations and unexplored gaming ideas. Here, for example, are some of his 'quaeres':

Q: Wither there bee not something of chance in all games whatsoever, as in Chest [sc. Chess] it selfe, Boules, &c.

Q: Who were the first inventors of plaies [sc. games].

Q: Why [at tennis] they reckon 15, 30, 40 &c and not one, 2, 3.

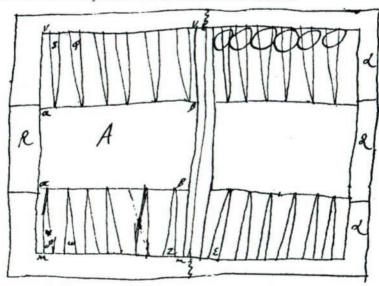
Q: Why [at cribbidge] other sequences are not reckoned where the excess is more than 1, as 2-4-6, 3-6-9 &c. Why sequences in geometrical proportion are not reckoned, as 2-4-8, 1-2-3, 1-3-9.

The contents of Willughby's notebook may be summarised as follows:

- · Games in general, including stowball, billiards, tennis
- · Tables, including doublets, ticktack, irish, backgammon
- Cards 14 entries include details of noddy, losing loadum, and 'laugh & ly downe', games hitherto known only by name
- · 16 outdoor activities including running, jumping and various ball games
- Children's games 17 entries including hide-and-seek, blind man's buff and 'whirlie gigs'

- · 'Tricks to abuse and hurt another'
- · Drolerie, 'to exercise the wit'
- Miscellaneous games of skill, including quoits, shovel board, nine men's maurice [sic], and fox and goose

– and a final group of rather nasty activities such as cock-fighting and bull-baiting. It is a matter of great regret that he did not live to add any text to the pages headed Chess and especially Draughts; nor, apparently, did he propose a section on dice games as such, though he bestows careful attention on dice as accompaniments to tables. But the amount of otherwise unrecorded detail on so wide a variety of games more than compensates for these enforced omissions.



An illustration and caption from Willughby on backgammon "The table men are in number 30, 15 white and 15 black. Their figure is cilindrical about $^{3}/_{8}$ high. The diameter is a little lesse then $^{1}/_{6}$ of **m-m**, so that 6 men may bee placed one by another upon the 6 points, and have a little roome to spare, that they may bee mooved easily without sticking."

And Willughby's text itself is only half the book. The editors have added richly informative chapters on the author's life and other works, a comparative study of early writings on games, a glossary of games mentioned and of technical and obsolete terms, and several other useful appendices. The author's accompanying line drawings are all reproduced in facsimile, and there are ten plates of photographic reproductions of the manuscript itself.

Willughby is destined to become a classic, thanks largely to this outstanding production - truly a model of its kind.

David PARLETT

Board Game

Summaries / Résumés / Zusammenfassungen Studies/7

ENGLISH

STEPHEN DUFF

Go and Order

Understanding Go in terms of order may help explain the profound nature of the game. The architect and theoretician Christopher Alexander posits that physical reality in nature and the arts is dominated by a fundamental underlying structure he refers to as wholeness. Alexander's ideas of order, process, perception and the field of centres are introduced. The premise of this essay is that Go is an archetypal example of this structure, and that there is an elegant fit between aspects of Go theory and the theory of centres. The strength of stones, influence, efficiency and the development of game structure are discussed in terms of the field of centres and the process of unfolding order. The theory may shed light on large-scale strategic moves, whole-board structures, and the cognitive processes of professionals. A relationship between Go, nature, and other great art forms is explained in terms of wholeness. The beauty and mystery of Go is attributed to the nature of human experience of wholeness. A postscript addresses the potential application of the theory to mathematics and computer Go.

KATSUMI YUHARA

The Evolution of Sugoroku Boards
The Japanese used to play "sugoroku,"
a board game similar to backgammon,
although the design of the equipment
was different. Sugoroku and
backgammon are board games with the
same origins. The original game is
thought to have spread from the Near-

East, through China, and to have become sugoroku in Japan. It also spread west and became backgammon in Europe. When sugoroku became popular in Japan, the sugoroku boards eventually developed their own unique designs. These boards are confirmed to have appeared after the 12th century, but after that, thick-plate-type boards made of one-piece of wood entered the mainstream. Based on the existing sugoroku boards and on art works, this paper categorizes sugoroku boards and traces their evolution.

MICHEL BOUTIN

« New Games » during the « Belle Époque »

During the « Belle Époque » era the French were able to play numerous abstract strategy games which were often released as Jeux nouveaux (« New Games »), referring to the fashion of « Art Nouveau » in the early 20th century. These games, sold in large department stores, general shops, street stalls and at Manufrance, were affordable to schools and families. However, this wide diversity and the incresing number of patents in France concealed the economic difficulties among toy profession whose main components were the small toy manufacturers. They were very numerous in the 1900's and they had to unite into different companies in order to survive. German competition, together with the lack of imagination among the French and the deteriorating street trade led prefect of Police, Louis Lépine, to create, as early as 1901, a toy

competition, called the Concours Lépine, open only to French citizens living in the Seine département. This very chauvinistic initiative could not stop the decline of the so-called « jouet français » (French toy) nor did it enable to create games that would last through the 20th century. The only French game L'Attaque was not awarded a prize at the Concours Lépine, although it is still sold worldwide as Stratego. Among other games, played in France between 1900 and 1914, four of them have lived through the 20th century (Halma, Parcheesi, Reversi, Salta), but they had already been published abroad in the late 19th century. Among the games studied in this article, many have complete information without chance. They belong to a range of games that is no longer the range of most games played nowadays: Monopoly, Diplomacy, Risk, wargames, role games and so on...

FRANÇAIS

STEPHEN DUFF

Go et ordre

Comprendre le go en termes d'ordre permet d'expliquer la nature profonde du jeu. L'architecte et théoricien Christopher Alexander pose que la réalité physique dans la nature et les arts est dominée par une structure de base fondamentale qu'il appelle totalité (wholeness). L'article présente les idées développées par Alexander: ordre, processus, perception et le champ des centres. Le point de départ de cet essai est que le go est un exemple archétypal de cette structure et qu'il existe une association heureuse entre certains aspects de la théorie du go et de la

théorie des centres. La force des pierres, l'influence, l'efficacité et l'évolution de la structure du jeu sont abordés ici en termes de champ des centres et de processus d'ordre en expansion. La théorie peut éclairer des coups stratégiques à grande échelle, des structures s'étendant à tout le tablier et les processus cognitifs des joueurs professionnels. La relation entre le go, la nature et d'autres formes d'art est expliquée en termes de totalité. La beauté et le mystère du go sont dus à la nature de l'expérience humaine de la totalité. Un post-scriptum suggère l'application potentielle de la théorie aux mathématiques et à l'informatique.

KATSUMI YUHARA

Evolution des tabliers de sugoroku Les Japonais jouaient autrefois à un jeu de pions semblable au backgammon nommé "sugoroku", dont l'aspect était cependant différent. Le sugoroku et le backgammon ont la même origine. On pense que le jeu ancestral s'est diffusé du Proche-Orient jusqu'en Chine, et de là aurait donné le sugoroku au Japon. Il s'est aussi diffusé vers l'ouest et il est devenu le backgammon en Europe. Quand le sugoroku s'est répandu au Japon, la forme du tablier a évolué selon des lignes particulières. On peut confirmer que ce tablier est apparu après le XIIe siècle, après quoi des tabliers épais faits d'une pièce de bois massive ont fait leur apparition. En se basant sur les tabliers de sugoroku existants et sur des œuvres d'art, cet article propose une typologie des tabliers de sugoroku et retrace leur évolution.

MICHEL BOUTIN

Les jeux de pions à la Belle Époque À la Belle Époque les Français pouvaient jouer à de nombreux jeux de pions qui étaient souvent édités sous la formule « Jeux nouveaux », rappelant ainsi « l'Art nouveau » à la mode au début du XXe siècle. Ces jeux, vendus dans les grands magasins, les bazars, les baraques de rue, à Manufrance, étaient ainsi très accessibles aux écoles et aux familles. Pourtant, cette diversité de l'offre et le nombre important de brevets déposés en France masquent les difficultés économiques de la profession du jouet dont les petits fabricants de jeux étaient l'une des composantes. Ces derniers, très nombreux au début des années 1900, se sont regroupés en différentes sociétés pour survivre. La concurrence allemande, le manque d'imagination des Français et la dégradation du commerce de rue, ont conduit le préfet de police de Paris, Louis Lépine, à créer un concours de jouets dès 1901, ouvert exclusivement aux Français du département de la Seine. Cette initiative, très nationaliste, n'a pas permis d'enrayer le déclin du « jouet français » ni de donner naissance à des jeux passant à la postérité. Le seul jeu français, L'Attaque (inventé par Hermance Edan en 1908), n'a pas obtenu de prix au concours Lépine, alors qu'il est toujours diffusé dans le monde entier sous le nom de Stratego. Parmi les autres jeux, pratiqués en France entre 1900 et 1914, quatre ont traversé le XXe siècle (Halma, Parcheesi, Reversi et Salta) mais ils étaient déjà édités à l'étranger à la fin

du XIXe siècle. Parmi les jeux étudiés dans cet article, beaucoup sont à information complète sans hasard, appartenant ainsi à une classe de jeux qui n'est plus celle où se trouve la plupart des jeux pratiqués aujourd'hui: Monopoly, Diplomacy, Risk, wargames, jeux de rôle, etc.

DEUTSCH

STEPHEN DUFF

Go und Ordnung

Go mit Hilfe des Ordnungsbegriffs zu interpretieren, könnte das Wesen des Spiels verstehen helfen. Der Architekturtheoretiker Christopher Alexander behauptet, dass physische Realität in Natur und Kunst von einer fundamentalen Struktur beherrscht werden, die er als "Ganzheit" (wholeness) bezeichnet. In diesem Beitrag werden Alexanders Ideen von Ordnung, Prozess, Wahrnehmung und des "Verbandes von Zentren" (field of centers) vorgestellt. Die These ist, dass Go ein archetypisches Beispiel dieser Grundstruktur ist und es enge Übereinstimmungen zwischen Go-Theorie und Alexanders Theorie der Zentren gibt. Stärke der Steine, Einfluss, Effizienz und Entwicklung der Spielstruktur werden im Sinne des "Verbandes von Zentren" und dem Prozess einer sich entfaltenden Ordnung diskutiert. Die Theorie kann großräumige strategische Züge, Gesamtstrukturen und kognitive Prozesse professioneller Spieler erhellen. Die Beziehungen des Go zur Natur und anderen Kunstformen werden mit Hilfe des Ganzheitsbegriffs erklärt. Schönheit und Unergründlichkeit des Go werden dem Wesen der menschlichen Wahrnehmung von Ganzheit zugeschrieben. Ein Nachwort liefert einen Ausblick auf mögliche Anwendungen der Theorie auf Mathematik und Computer-Go.

KATSUMI YUHARA Die Entwicklung der Sugoroku-

Spielbretter "Sugoroku", das in Japan lange Zeit gespielt wurde, ist von den Spielregeln her gesehen dem Backgammon sehr ähnlich, wenngleich die Formen von Spielbrett und Spielsteinen sich stark unterscheiden. Beide Spiele haben den gleichen Ursprung. Man glaubt heute, dass das Spiel vom Nahen Osten über China nach Japan gelangte. Auch nach Westen breitete es sich aus und wurde dort zum Backgammon. Als Sugoroku in Japan populär wurde, entwickelten die Spielbretter eigenständige Formen. Diese Spielbretter stammen aus der Zeit nach dem 12. Jahrhundert. Noch später wurden Spielbretter aus einer einzigen, sehr dicken Holzplatte üblich. Auf der Grundlage noch erhaltener Sugoroku-Bretter und Darstellungen in der Kunst werden in diesem Beitrag die Spielbretter klassifiziert und ihre Entwicklung verfolgt.

MICHEL BOUTIN

Brettspiele der Gründerzeit

In der Gründerzeit hatten die Menschen in Frankreich die Wahl unter zahlreichen abstrakten Strategiespielen, die oft als "Jeux nouveaux" ("Neue Spiele") bezeichnet wurden, ähnlich wie die "Art nouveau" Anfang des 20. Jahrhunderts. Diese Spiele wurden in Kaufhäusern, Geschäften, an Straßenständen und im Versand-

handel "Manufrance" von Familien und Schulen gekauft. Und dennoch verschleiern die Vielfalt des Angebots und die Vielzahl der Patente die wirtschaftlichen Probleme des Spielemarktes mit seinen zahlreichen kleinen Produzenten. Um zu überleben, schlossen sich diese zu größeren Unternehmen zusammen. Die deutsche Konkurrenz und fehlende Kreativität der Franzosen sowie der schwächelnde Straßenhandel veranlassten den Polizeipräfekten Louis Lépine dazu, im Jahre 1901 einen Spielzeugwettbewerb ins Leben zu rufen, der nur für im Département Seine ansässige französische Staatsbürger offen war. Diese reichlich chauvinistische Initiative konnte aber weder den Niedergang des "jouet français" (französisches Spielzeug) stoppen, noch brachte sie Spiele hervor, die das 20. Jahrhundert überdauerten. "L'Attaque",das einzige französische Spiel, das noch heute weltweit unter dem Namen "Stratego" gespielt wird, wurde am Concours Lépine nie ausgezeichnet. Von den anderen Spielen, die zwischen 1900 und 1914 in Frankreich gespielt wurden, überlebten vier das 20. Jahrhundert (Halma, Pachisi, Reversi, Salta), doch waren sie schon im späten 19. Jahrhundert im Ausland veröffentlicht worden. Unter den Spielen, die in vorliegendem Beitrag untersucht werden, gehören viele der Gruppe von Spielen mit vollständiger Information und ohne Glücksfaktor an. Diese Gruppe von Spielen ist heutzutage längst nicht mehr so beliebt, wenn man an Monopoly, Diplomacy, Risiko, Wargames, Rollenspiele usw. denkt.

Instructions to Authors

Board Game Studies is a yearly publication devoted to the study of "board games", in their different aspects. Dice and other accessories, as far as they are related to board games, are also taken into consideration. There are four main sections in Board Game Studies: Articles, Research Notes, Documents and Materials, Book Reviews.

Manuscript Submission

Authors are invited to submit their manuscript in one of the three languages, namely English, French or German, together with illustrations. Manuscripts intended for the Articles section should not exceed 8,000 words, with no more than 10 plates and/or figures. Submissions should be sent to the Managing Editor:

Dr. Ulrich Schädler Musée Suisse du Jeu Au Château

Case postale 9

CH-1814 La Tour-de-Peilz Fax: 0041 (0) 21 944 40 79

Email: u.schaedler@museedujeu.com

Manuscripts submitted for publication will be critically reviewed by at least two editors or expert referees.

Presentation of Manuscripts

Authors are invited to use a standard and simple presentation, with clear subdivisions and headings. Family and place names should be written in lowercase letters. Foreign words and titles of books and periodicals should be italicised. Spelling rules are those usual in each of the three accepted languages. References must be made according to the Harvard system, i.e. author's name followed by the date of publication, if necessary differentiated by small letters when the same author has published more than one paper in one year. Pages are given after a colon. All works cited must be listed at the end of the article, ordered alphabetically by first author's name, followed by the year. For example:

- for a book:
 - Bell, Robert C. 1979. Board and table-games from many civilizations. Revised ed. New York.
- for an article in a journal or chapter in a book:
- Austin, Roland G. 1940. Greek Board-Games. In: Antiquity, 14: 257-271.
- Cooper, John M. 1949. The Araucanians. In: Handbook of South-American Indians, Vol. 5. Washington. D.C.: 503-524.

Summary

Authors are invited to write a summary (or abstract) of their paper. This should be no longer than 150 words. Translations of the summary in the two other accepted languages will be prepared by the journal (e.g. if the article is in English, French or German summaries will be supplied), but if the author is able to provide at least one of them this will be much welcome.

Computer Disks

Manuscripts must be submitted on personal computer disks or by electronic mail after the manuscript has been accepted and after all revisions have been incorporated into the text. Please clearly label the disk with the type of computer used (PC or Macintosh). Text file(s) must be saved as "RTF" format. One printout copy must be supplied. Spreadsheet, database and artwork softwares are not accepted for the main text.

Non-Latin Scripts and Transliterations

We can offer a small amount of transliterated Non-Latin scripts provided the quotations are limited to a reasonable number. Authors are invited to prepare their articles so that an easy conversion to professional "Post-Script" fonts of the Garamond type is possible. Please contact the Editor.

Illustrations

Illustrations must be of professional quality. They can be line-drawn figures as well as black-and-white photographs in the form of glossy prints. Photocopies or laser printer printouts of photographs or half-tone figures are not acceptable. Illustrations should be clearly labelled with the author's name and the figure/plate number. A copy of the legend must be attached.

It is possible to supply electronic illustrations prepared with computer softwares (like Photoshop). Only EPS, TIF and JPG files are accepted. Photographic (halftone) illustrations must be at a 300 dpi resolution. Electronic files can be sent through electronic mail (please contact the Editor) or supplied on appropriate disks (high-resolution illustrations need high-capacity cartridges or removable hard-disks).

Stephen Duff

Go and Order

Katsumi Yuhara

The Evolution of Sugoroku Boards

Michel Boutin

Les jeux de pions à la Belle Époque