

Werk

Titel: "Li Livres Bakot", manuscrit contenant des parties d'échecs, de tables et de mére...

Autor: Castets, Ferdinand

Ort: Erlangen

Jahr: 1907

PURL: https://resolver.sub.uni-goettingen.de/purl?345572629_0023|log67

Kontakt/Contact

[Digizeitschriften e.V.](#)
SUB Göttingen
Platz der Göttinger Sieben 1
37073 Göttingen

✉ info@digizeitschriften.de

„Li Livres Bakot“, manuscrit contenant des parties d'échecs, de tables et de méréelles.

Par

Ferdinand Castets à Montpellier.

Le manuscrit H. 279 de la Bibliothèque de la Faculté de Médecine de Montpellier est un petit volume écrit sur parchemin, d'une hauteur de 17 cent. 3, d'une largeur de 12 cent. 2, comprenant 130 feuillets. L'écriture paraît du commencement du XIV^e siècle. Ce manuscrit provient de la bibliothèque du président Bouhier, ainsi qu'en témoigne le titre moderne et incorrect au feuillet 1 recto :

„Livre du jeu d'escheis, [de] tables et des merelles et s'apelle le dict livre Bacot, inventé par Nembrot qui fonda la tour de Babilone.

Ms. E 93

de la Bibliothèque de Ms. le President Bouhier

MDCXXI.“

Le verso de ce feuillet 1 qui date de la reliure, est en blanc, de même le recto du feuillet 2, mais au verso de celui-ci l'on a le titre primitif que Bouhier avait assez gauchement résumé.

Sur un piédestal d'un appareil régulier, terminé à droite et à gauche par six degrés, s'élève, en forme de croix, le titre, véritable histoire de Bakot¹⁾.

Chi commenche
li livres de par-
tures des esches et de
tables et de merelles,
et se clame cis livres
Bakot, et le trouva

Nebron le joiant qui fist premiers en Babylone
la tour c'on clame Babel, ou li langage furent

1) Le dialecte est picard. Un romanisant ne trouve d'ailleurs rien de nouveau dans ce texte que les termes techniques.

mué par la volenté Nostre Segneur, qui vit lor
 outrecuidanche. Et de la fu Bakot aportés a
 Troie la grant, et de Troie en Gresse. Apres
 la destruction de
 Troie et de Gresse,
 vint en Franche,
 et encore i est.

Au-dessous de la dernière ligne, l'on a, d'une écriture moderne et très petite: „et loué soit Dieu!“

L'auteur partageait l'opinion commune qui imputait à Nemrod la responsabilité de la tentative orgueilleuse qui aboutit à la confusion des langues. Dante y revient à trois fois: *Inferno*, XXXI, 77 sq.; *Purgatorio*, XII, 34 sq.; *Paradiso*, XXVI, 144 sq. Dans ce dernier passage, Adam, contrairement à ce que Dante avait dit ailleurs (*De Vulgari Eloquentia*, I, 6), affirme que le langage qu'il parlait, était complètement éteint avant que le peuple de Nemrod eût entrepris son œuvre irréalisable:

La lingua ch'io parlai, fu tutta spenta
 Innanzi che all' ovra inconsumabile
 Fosse la gente di Nembrotte attenta.

Les termes de la Genèse (X, 8—10,) ne sont pas très précis, mais la tradition les interprétait ainsi, et saint Augustin s'en explique très clairement, en qualifiant en outre Nemrod de géant (*De Civitate Dei*, XVI, 4). Dès lors Dante était autorisé à faire du robuste chasseur le terrible géant dont le cor ébranle les profondeurs de l'Enfer.

Mais pourquoi notre auteur suppose-t-il que Nemrod trouva, c'est-à-dire inventa le livre mystérieux, ce Bakot dont le nom paraît aussi peu intelligible que les paroles célèbres que le géant, dans sa fureur, adresse à Virgile et à son disciple? Sans doute pour ajouter à la dignité du volume lui-même, car on ne pouvait lui souhaiter une plus antique origine, et sûrement dans la pensée que les jeux, divertissement des nobles chevaliers, étaient venus des pays illustres de l'Orient dont l'épopée conservait pieusement les noms. Il finit d'ailleurs par le dire, puisque c'est de Troie et de Grèce que, d'après lui, Bakot est venu en France.

L'auteur dit „partures“ ou „parteures“. Nous disons aujourd'hui „parties“, tandis que ce mot dans le texte de Bakot désigne, sans exception, les joueurs aux prises, ou le jeu de chacun: une „partie trait“ les noirs, l'autre „partie trait“ les blancs.

Comme le titre l'indique, le manuscrit contient des parties d'échecs, de tables et de méréelles, respectivement au nombre de 206, 48, 28¹⁾.

1) Les parties sont numérotées en chiffres romains. Pour celles d'échecs, de 80 à 200, l'on compte par vingtaines.

I.

Parties d'Échecs.

Elles sont au nombre de 206, allant du feuillet 3 recto au feuillet 89 verso, où, après l'explication de la dernière partie, l'on a la formule „Explicit des partures des eschies“.

Au haut de chaque page est tracé le „tablier“, ou échiquier, comprenant les 64 cases. Sur ce tablier, les pièces qui ont un intérêt pour la partie sont indiquées par leur nom: Roi, Fierge, Aulin (ou Afin), Chevalier, Roc, Paon (ou Paonnet). Les noms modernes sont: Roi, Reine, Fou, Cavalier, Tour, Pion. Des lettres, des points, une croix, inscrits sur les cases, servent de signes de renvoi et permettent de déplacer les pièces conformément aux indications données dans le texte ou „glose“ écrit au-dessous du tablier. Certaines „gloses“ sont très-courtes, et l'on a ainsi parfois deux parties sur une seule page. Tout serait pour le mieux et l'on lirait couramment les parties d'échecs et Bakot, si le tablier contenait de façon exacte et complète les signes de renvoi nécessaires, mais à cet égard le désaccord entre le tablier et la glose est fréquent.

En feuilletant ce joli volume qui mériterait d'être reproduit avec luxe, on songe à ces parties fameuses où Charlemagne joue la couronne de France contre la tête de Garin de Montglane (*Histoire littéraire*, XXII, p. 442—445), où Bertolais est tué par Renaud de Montauban, où Charlot, le fils du roi, tue Baudouin, le fils d'Ogier, car de ces événements tragiques découlent de longues et douloureuses conséquences. Puis l'on se reporte aux vers du *Roland* où l'on voit les barons de France se divertir:

Sus palies blancs siedent cil cevalier.

As tables juent pur els esbaneier,

E as eschecs li plus saive et li vieill.

Ces jeux passionnaient les robustes guerriers. Comment jouaient-ils? La marche des pièces n'offre tout d'abord rien de particulier. La querelle de Charlot et de Baudouin, dans la version d'*Ogier* en vers de douze syllabes, est intéressante à plusieurs points de vue. L'on y a toute une suite de coups, et les plaisanteries que se permet Baudouin, la théorie qu'il professe, montrent comment naissaient les querelles.

Le fils du roi était revenu de la chasse; Baudouin va lui prendre l'oiseau, l'aide à faire sa toilette, puis accepte de jouer aux échecs avec lui. On apporte l'échiquier „ouvré d'or et d'argent, li eschet furent chier“. Les voilà en face l'un de l'autre. Charlot joue premier et „trait un paonnet qui d'or estoit macis“. Baudouin joue à son tour et en quatre „trais“ il a pris un chevalier. Il donne échec du roc et en riant avertit Charlot que son roi est en péril. Charlot se couvre d'un

aufin, mais Baudouin fait avancer son chevalier près du roi de son adversaire. Charlot „trait un rok“. Baudouin l'avertit alors qu'avec une de ses plus petites pièces il lui prendra ce roc. Baudouin parle trop et Charlot se fâche. Baudouin maintient qu'au jeu de l'échiquier on doit „parer son jeu“ de „gabes et de mos“. Certains ne savent mater qu'en jouant du chevalier ou du roc: il convient de louer celui qui sait „aengler“ le roi et dire échec et mat d'un „paonnet“. Cela dit, il fait échec au roi. Charlot se couvre d'une fierge. La partie se prolonge. Enfin Baudouin fait une fierge, mène le roi de Charlot à „l'anglet“, dit échec du roc et mat d'un paonnet.

Là-dessus éclate la colère de Charlot: d'un coup d'échiquier il tue l'enfant.

D'après la théorie de Baudouin, le beau du jeu est de mettre le roi de l'adversaire dans un des angles et finalement de lui donner le mat avec un simple pion. L'on a remarqué que dans le cours de la partie Baudouin a fait une reine.

Dans la partie entre Charlot et Baudouin, comme dans toutes celles que j'ai rencontrées dans nos poèmes, les premiers coups n'ont pas grande importance. On bataille, on se prend des pièces, sans qu'aucune stratégie se dessine, puis on s'occupe de l'échec et du mat. L'on ne discerne pas de combinaison savante ayant le caractère d'une préparation, mais il est très possible que cette simplicité enfantine du jeu prouve seulement que les trouvères n'étaient pas, même pour leur temps, de première force aux échecs, ou bien qu'ils évitaient des difficultés dont l'expression les eût gênés.

L'on éprouve une impression meilleure en lisant les 206 parties de Bakot: ce sont des fins de partie, des problèmes; faire échec et mat en tant de coups et avec telle pièce, ou bien prouver qu'on ne peut le faire en tant de coups, tels sont les sujets où s'exerce l'ingéniosité de l'auteur.

Parfois l'on rencontre des conventions particulières: telle pièce „a trives“, telle autre est „affiée“. A la partie 205, l'on mentionne le cas où „il est excepté qu'il (le roi) ne sera mie mat à aucun lés de l'eschekier“. Partie 82: „Li blanc traient premier et le paon noir a trives et materont les noirs de la roine qui sera faite du paonnet.“

La partie 112 est un simple exercice. Les noirs ont seulement le roi à l'angle droit supérieur de l'échiquier. Sur la même ligne, à sa gauche, sont rangées quatre ferges blanches. Il s'agit de faire le roi mat en sept coups, „et sunt toutes nouveles roines et puent faire ·I· trait ou ·I· saut de ·II· trais, comme il lor plaist“. La marche des reines faites en cours de partie diffère donc de celle de la fierge.

Dans la partie 105, il s'agit de forcer l'adversaire à gagner la partie dans un nombre de coups déterminé: „Li blanc traient premier

et dient qu'il se feront mater des noirs a ·XV· trais maugré les noirs“. Dans cette partie les noirs ont seulement le roi et un paon, tandis que les blancs ont roi, fierge, les deux rocs, un chevalier. Le jeu est mené de telle sorte que les noirs „materont le blanc roi, veullent on non veullent“.

L'auteur est convaincu qu'il donne d'excellents et subtils conseils. À la fin de la partie 172, il remarque: „En ceste parture sunt mout de desfenses dont li jus est moult soutiex“; et, au milieu de la partie 77, il s'interrompt pour s'écrier: „Ceste parture doit estre escrite de lettres d'or!“

Pour comprendre les quelques parties dont je vais donner la „glose“, il conviendra d'avoir sous les yeux un échiquier dont on numérottera les cases de la façon suivante:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64

Partie I.

Position des pièces : noirs : roi (8), roc (9), roc (11), paon (12); — blancs : roi (38), roc (55), roc (48), paon (36), aulin (29), chevalier (32), aulin (21), paon (22), paon (23).

Signes de renvoi : croix (25), point (43), A (51).

L'on a ainsi la reproduction exacte du „tablier“.

„Premierement li blanc traient et dient qu'il materont les noirs au secunt trait ne plus ne mains. Tu prens les noirs a eus desfendre, car il ne puet estre fait. Il traira son roc en 'a', et tu trais ton roc noir en u point., et bien est desfendus, ou' par aventure il prendera ton roc a son aulin. Adonc trai l'autre roc noir u point a la crois et tu desfenderas qu'il ne soit fait au secunt trait et tu as ades desfense, ja soit ce cose qu'il samble qu'il puist estre fait.“

Partie IV.

Position des pièces : noirs : le roi (1), roc (33); blancs : roi (24), roc (57), aulin (27), aulin (28), paon (18), paon (19).

Signes de renvoi : A (17), • (11).

„Li blanc traient premier et li ros noirs est affiés, et dient li blanc qu'i materont les noirs a ·II· trais. Desfen toi, car il n'est pas fais. Il traira son paonnet u point, et tu trairas ton roc en 'a', et il ne se porra descouvrir a dire scat mat de l'autre paonnet“.

La position du roc noir dans cette partie est un des exemples qui peuvent servir à éclaircir le sens du mot „affié“. Le mot „afiance“ est employé dans la partie ·III· qui est un peu plus compliquée.

Partie III.

Position des pièces : noirs : roi (2), roc (15), roc (16); — blancs : roc (17), roc (42), chevalier (18), afin (21), afin (30), paon (19), paon (20). Signes de renvoi : A (47), B (48), • (31), deux petits traits marquant que les paons vont aux cases 11,12.

„Li blanc traient premier et li chevaliers a afiance et li ros qui est encoste le chevalier n'est point meüs et li paonnet vont ossi comme il est segnié ou ausi comme la roine qui autant vaut. Et veulent li blanc mater les noirs a ·II· trais. Et puet estre fait en traiant le roc en ·a·. Se li blanc faisoient autre cose, il ne materoient mie les noirs a ·II· trais. Car s'il prenent le roc de l'aufin, il traitroit l'autre roc u point. Item, s'il trait l'aufin devant le paonnet, li noir traitront lor roc en ·b·, et ensi se pueent desfendre se li premiers trais n'est fais du roc en ·a·.“

On voit que le chevalier qui „a afiance“ ne prend point de part au jeu et que le roc voisin reste immobile. La glose est d'ailleurs incomplète, car c'est aux paonnets que revient l'honneur de terminer la partie.

La partie VII, très courte, et dont le „tablier“ semble inexact, offre un exemple où toutes les pièces de l'un des deux côtés sont „affiées“.

Position des pièces : noirs : roi (7); — blancs : roi (22), chevalier (14), paon (23); un trait entre les cases 23—15 marque la marche du paon.

„Tout li blanc sunt affié et si traient premier et douvent mater le roi noir a ·II· trais, et est fait en tel maniere. Trai le paonnet ensi comme il est segnié, et de rekief le paonnet si qu'il soit fait fierge, et puis est donnés scat mat.“

Partie ·II·^c et V. (205).

Position des pièces : noirs : le roi (44); — blancs : le roi (60), roc (59), roc (61).

Signes de renvoi : A (62), B (30), C (27), D (25), • (21).

„S'aucuns te fait ceste parture et die que li blanc traient premier et qu'il materont le roi noir a ·VI· trais ou a mains, desfen toi, car ce ne puet estre fait. Il traitra son roc en ·a·, et tu dois monter contremont. Il le metera en ·b·; va a li et il metera l'autre en ·c·, et, tu, retourne a ton premier liu. Lors ne puet mix que aler en ·d·. Apres, en quelconques liu tu vas en montant, il te siurra droitement et te porra mater a ·VII· trais. Et se tu ne montes, ausi te porroit il mater au ·VII·^{me} trait et non pas a ·VI·. Et se au commencement tu fais ·III· trais, si

comme je ai dit et maistrise est, [il ne porra] mater le roi noir au ·VII^{me} trait s'il est bien desfendant, toutes voies s'il est excepté qu'il ne sera mie mat a aucun lés de l'eschekier, car ce seroit tost fait en traiant ·I· roc un poi plus haut, et puis apres en sivant iceli droitement du roi et au ·VI^{me} en mettant le roi u point et au ·VII^{me} en donnant escat mat au lés de l'eschequier“.

Je citerai enfin la partie V, mais uniquement comme texte, parce que le „tablier“ est par trop inexact.

„Cheste [parture] est de ·II· ou ·III· trais. Mais le mat n'est fais au secont trait ni au tierch. Li blanc traient premier et dient qu'il veulent mater les noirs au secont trait; tu, desfen toi. Il traitra son chevalier u point en donnant scat de la descouverte. Tu te dois couvrir de l'afin en donnant scat du roi blanc, et ensi est desfendus. Item se li blanc dient que il veulent mater les noirs a ·III· trais et adont sit li blans rois plus pres du roc blanc, tu, desfen toi. Il traitra par aventure son chevalier u point en donnant scat descouvert, et tu trais ton afin en la crois et apres tu verras la desfense. S'il trait son chevalier entre son roi et l'afin noir, cuevre toi du roc, et c'est ades la desfense, se en cele parture de ·III· trais soit ensi li ros noirs affiés et li rois blans soit plus pres de son roc blanc.“

Ce serait seulement par l'étude comparée de toutes les parties d'échecs du manuscrit que l'on pourrait arriver à se faire une idée quelque peu précise des règles que suit l'auteur et par conséquent du mérite de sa collection. Ce travail qui réclame une compétence spéciale, est rendu difficile par le fréquent désaccord de la „glose“ et du „tablier“. Mais si l'on n'est pas toujours sûr de bien comprendre, on ne saurait méconnaître la variété des combinaisons et surtout la vivacité et l'autorité du ton. On s'imagine entendre un vieux maître en l'art des échecs instruisant les jeunes chevaliers. C'est l'image d'un tournoi où après le défi, quand l'on a réglé les conditions particulières de chaque joute, on attaque, on pare, on riposte. A se prendre des pièces, à se poursuivre, à préparer un piège ou à tomber dans celui de l'adversaire, l'amour-propre s'exalte et s'irrite. Tout à coup éclate le terrible „Scat Mat“, et au jeu où se plaisent „li plus saive“, succède parfois le duel sanglant.

II.

Parties de Tables.

Les parties de tables sont au nombre de quarante-huit et comprennent, du feuillet 90 recto au feuillet 114 verso où l'on a l'„Explicit des partures de tables“. La partie XXXIII répète et corrige la première.

Le jeu des tables est sans doute la forme ancienne du jeu de tric-trac, mais alors même que les règles différeraient peu pour le fond de

celles que l'on suit aujourd'hui, les termes employés dans Bakot mériteraient d'être notés, car ils sont tombés en désuétude. Le mot de „tables“ désigne les pièces mêmes du jeu.

Au-dessus de la „glose“ de chaque „parture“, sont dessinés deux tabliers, contenant chacun six colonnes verticales, avec une barre de séparation horizontale formée par deux lignes très rapprochées; cette barre coupe les colonnes à mi-hauteur¹⁾. Des lettres, des points, la croix sont les signes employés pour marquer, quand il est nécessaire, la correspondance du jeu sur les tabliers et des indications de la glose, mais parfois des signes ont été omis aux tabliers. Le nombre des tables est de quinze pour chaque couleur, en tout trente.

L'auteur, dans la première partie, distingue seulement les parties qui sont faites par souhait de la langue et celles qui sont faites par dés, mais l'on rencontre aussi des parties de „minoret“, des parties de „barill“ et des parties de genre mixte. Il est souvent fait mention de conventions particulières, et à la fin de la partie XXXVIII, l'auteur, après avoir dit que celui qui sait le jeu reconnaîtra la justesse de son conseil, avoue que „peu en sont ne on ne puet mie plainement le ju enseigner par escrit, mais par antisse, car il est tres sutil“.

Partie I.

Position des pièces: au tablier de gauche sont marquées sept tables blanches, de forme ronde, dont six garnissent le bas des colonnes et dont la septième est à l'angle droit supérieur du tablier. Au tablier de droite l'on voit seulement une table noire au bas de la seconde colonne. Les tables sont donc superposées.

„Ichi sunt les partures des tables, et por ce qu'eles sunt faites en deux manieres, s'il est assavoir par souhait de la langue et en getant les dés, nous dirons premiers de celes qui sont faites par souhait, c'est a dire de celes qui sont faites par souhait ou par peticion de la bouche, et ceste prime parture est tele. Chil qui a la blanche table, dist: Ceste table doit estre levée es poins [rouges]²⁾, car c'est sa maison, et la noire [fait]³⁾ le contraire, s'il est assavoir ou la blanche est; et si jeeon en ceste parture de ·II· dés [sans plus]. Demande premiers ou je demanderai. Et [si] dois savoir que cele qui est defors, s'il est assavoir la noire, pert [le ju], traie premier ou non. Car s'ele trait premier, ele fiert la blanche par sinne, et la blanche le fiert ausi en faisant sinne et vaint, si com tu pues tantost veoir. Se la blanche trait premiers, ele fiert la noire par sinne et la noire li, car ele ne puet mix

1) Dans le tric-trac moderne et dans le jacquet, les colonnes des tabliers anciens sont remplacées par des flèches, et la barre transversale est devenue inutile.

2) Partie 33. Mais les tabliers ne donnent pas ces points rouges.

3) Partie 33, et de même pour les autres mots ajoutés.

[faire. Lors fera la blanche quatre et as] et vainera [la noire], si com tu [porras veoir en faisant la prueve]¹⁾.”

Partie XIV.

Au tablier de gauche en bas, 1^{ère} col. trois ronds blancs, 2^e col. deux ronds blancs, 3^e col. trois ronds blancs, 4^e col. trois ronds noirs, 5^e col. deux ronds noirs, 6^e col. trois ronds noirs. Au haut de chacune de ces colonnes est marqué un point noir. Au tablier de droite, il n'y a rien. La partie est de „barill“.

„Toutes sont en lor maisons por lever et les blanches traient premiers, et fait cascade partie buf de as en ·III· dés, et est le ju de barill en tel maniere que quant li uns est pris, il entre es poins et avironne le tablier. Et vaintent les blanches, car eles lievent une des daesraines en faisant buf de as. Lors font les noires buf de as et les blanches buf de as d'une seule daesraïne, car c'est lors bons jus se les noires prennent cele qui est. Et se eles prennent ou non, tu as blanches, en fera[s] une nue autre, et feras prendre ·II· des tiues et retrairas et enquerras de ces ·II· et feras que toutes les suies viegnent en la seconde table. Lors retrairas de ces ·II· la maison et les leveras en tel maniere que la tierce demora nue en la bataille devant les noires, et la touceront et tu ne prendras fors la daesraïne et tu vaineras.“

Partie XXI.

Elle est de „minoret et de souhait“. Tablier de droite: au bas: col. 5, un rond blanc; col. 6, quatorze ronds blancs. Col. 6 en haut, un rond noir. Signes: tablier gauche: angle supérieur à droite une croix; angle inférieur même colonne A; tablier de droite, angle supérieur à gauche B.

„Ceste parture est de minoret et est de souhait, et fera la noire ce que feront les blanches, et s'elle puet issir en la crois, les blanches le perdent par le trait meisme que les blanches sont levées. Tu, jue des blanches et fai ambe troie dusques en ·a·; la noire autel. Tu feras buf de sinne en faisant table en ·b·. Il se tenra fermes, car ja por ce ne perdra nus, et ensi par buf de sinnes prendras la siue et leveras toutes les blanches en ce liu que mains que cinc des queles tu feras adès buf de as; car se ele puet issir dusques en la crois et par ce meisme trait que les blanches seront levées daesrainement, ele vainera; mais les blanches feront ensi que dit est et eles le gaaigneront.“

Partie XXIII.

Elle est simplement de „souhait de teste“. Position des pièces: tablier gauche: 1^e col. 2 tables noires au haut, 2 tables blanches au

1) Sic Partie 33. Le texte de la partie 1 à partir de „mix“ est: „et vainera, si com tu le verras“.

bas; 6^e col. 8 tables blanches au haut, 13 tables noires au bas. — Signes de renvoi: tablier de droite, B au bas de la 2^e colonne, C au bas de la sixième. A a été oublié.

„Ceste parture est de souhait de teste et traient premiers les blances, et qui faut, il le pert; et font adès les blances quaterne et troie, et les noires adès buf de sinne et le tierc. Dont je di que les blances vainteront, car eles font quaterne en 'a' et troie en b; les noires buf de sinne veulent d'une ou de deuz; les blances troie en 'b' et quaterne en 'c' et vaintent, car les noires le perdent par falir.“

Partie XXXVIII.

Tablier de gauche: en haut douze tables noires (deux par colonne), en bas douze tables blanches (même ordre); tablier de droite: 1^{ère} colonne: en haut deux tables blanches, en bas deux tables noires. La lettre A a été oubliée.

„Ceste parture est de teste et de 'III' dés, faite par souhait, et jue li uns et li autre de 'XIII' tables, et si sunt toutes en lor maisons, mais que 'II' de cascade part qui douent estre ramenées et apres levées avec les autres; et quiconques faut, il le pert, et qui premiers trait il vaint en faisant 'V'III' et as en 'a' et les autres font lor ju en lor maisons par buf de as, une demourant en teste, et n'en desloje ce pas deuz, et les autres faicent ensi. Et convent a cascade partie faice 'I' deuz, ainsi qu'il convient. Et convient que cascade partie faice bien son ju. La partie qui premiers trait a le melleur du ju en la maison en tel maniere que li secons trais juera en la parfin des deuz de dehors et le perdera. Mais s'il est mis en convenence que au premerain trait ne soit pas faite table en 'a', lors le pert qui premiers trait, car il fera ambezas et le tiert de celes de dehors en la maison, et l'autre partie ausi. Et lors chascune partie juera par buf de as. Mais chis qui trait secons, ara plus de ju et le melleur, telement que en la fin li premiers traient juera des siues qui sunt dehors, et le perdera, si comme chil qui set le ju le puet savoir et veoir. Mais peu en sont, ne on ne puet mie plainement le ju ensegnier par escrit, mais par antisse, car il est tres sutil.“

Partie XLII.

Les quinze tables noires sont rangées sur deux lignes au haut de la première colonne (gauche) du tablier de gauche; les tables blanches sont quatorze au haut de la seconde colonne du même tablier et une au haut de la troisième colonne.

„Ceste parture est de barill en 'II' dés et sis i est por le tiers, et est en partie de souhait, car les blances traient primes et sunt toutes affiées; et getent les dés les noires ne ne sunt mie affiées, mais elles demandent ce qu'elles veulent en 'II' dés, et aucune fois demandent, ce

que faire ne puent, sis et ce qu'eles puent. Cil as blances les espart quanques il puet, et s'il ne clot au premerain trait le sinne point des noires, les noires vaineront, car eles demanderont tous jours sinnes et se recuelleront primes et reteroient legierement et vaineroient. Mais se les blances en getent ·VII· ou ·VIII· et les encloent, elles ont ausi le meilleur du ju.“

Dans cette partie les blanches sont „affiées“; dans la partie précédente (XXXVIII) il est question d'une „convenence“ ou convention qui modifie les conditions du jeu. Dans la partie que l'on va lire, on voit qu'il y avait des manières de jouer qui pouvaient être interdites, et que le joueur qui, par „malice“ ne respectait point la convention, payait une amende.

Partie XLIV.

Position des tables: rien au tablier de gauche; tablier de droite, col. 1, au haut, sept tables noires en une ligne; col. 3, au haut, 5 tables noires en une ligne; col. 5, au haut, 3 tables noires en une ligne; col. 6, au haut, une table blanche.

„Ceste parture est de teste en ·III· dés et la blanche giete les dés et les noires souhaident, et keurent toutes choses desfendues, et cascuns juera tout sans malice, ou cil qui a la blanche table ne se levera du ju, dusques adont que une des noires soit gaaignie ou perdue, par certaine pecune. Et nule cose desfendue ne puet estre fausée, et la blanche table ne pert pas par falir. Tu, pren les noires, car quant la blanche ist, ele le gaagne, et quant ele n'ist, tu en dois faire trois nues par buf de as et en ferant la blanche, et ele ferra des tiues; tu entreras en l'opposite du tablier et le prendras et feras les tiues prendre et renterras les tiues. La quel cose a la parfin ele ne porra passer et tenras le ju si longuement que tu vaurras, dusques adont que la blanche ara tout perdu, car ele en la fin ne porroit gaagnier.“

Ces exemples me paraissent suffire. Les termes qui désignent les parties et certains coups: buf, troie, sinnes, sont à noter. La partie de barill est définie à la partie XIV.

III.

Parties de Méréelles.

Elles sont au nombre de vingt-huit et comprennent du feuillet 115 recto au feuillet 129 recto.

Des trois sortes de jeux que contient Bakot, le troisième semblerait, à première vue, le plus voisin de nos usages. Le tablier donne exactement la figure ainsi décrite par Littré au paragraphe 2 de l'article MARELLE: „Nom d'un jeu qui se joue avec les pions et aussi avec des cailloux de diverses couleurs. Il consiste en une figure formée d'un

grand carré, plus un carré plus petit enfermé dans le précédent, plus un petit carré qui occupe le centre de ce dernier; une ligne partant du milieu de chacun des côtés du grand carré vient se terminer aux côtés du troisième petit carré . . . le jeu de la marelle consiste à aligner sur une seule ligne les trois pions."

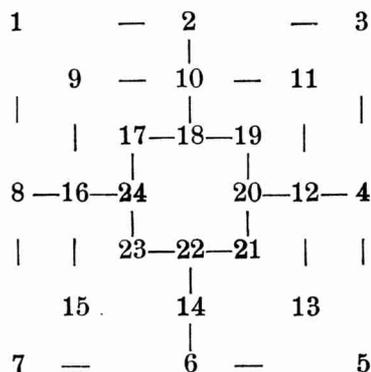
En examinant les figures données dans le manuscrit, on constate d'abord que chacun des points d'intersection ou de rencontre des lignes est employé pour la pose des pièces ou marelles, et l'on remarque ensuite que ces marelles ne sont pas les simples jetons mentionnés dans les dictionnaires au mot „méreau“ ou „merel“. Ces pièces ont un dessin et un nom particuliers: l'on a ainsi l'étoile, la lune ou croissant, la croix, l'écu, le carré et les ronds.. L'on a une partie rouge et une partie noire, mais les marelles ne se répètent pas exactement dans les deux parties.

- Partie I : rouges: étoile, carré, quatre ronds.
noirs : étoile, croix, lune, carré, un rond.
- Partie II : rouges: étoile, carré, deux ronds.
noirs : lune, croix, écu, carré, deux ronds.
- Partie III : rouges: étoile, carré.
noirs : lune, écu, carré, deux ronds.
- Partie XII : rouges: quatre ronds.
noirs : quatre ronds.
- Partie XXVII: rouges: carré, deux ronds.
noirs : étoile, croix, croissant, deux ronds, etc.

Il semble difficile que les méreaux eussent une valeur égale. On voit d'autre part qu'à la partie III les rouges n'ont que deux pièces, ce qui est en désaccord avec la règle de Littré qu'il s'agit d'aligner trois pions. A la dernière partie (XXVIII) où malheureusement le tablier ne donne que huit ronds rouges, dont quatre aux angles du grand carré et quatre aux points d'intersection du second carré et des lignes transversales, il semble bien que le jeu consiste à prendre toutes les marelles de l'adversaire. Dans la partie XV, la Lune franchit de l'angle inférieur gauche du petit carré à l'angle supérieur droit du second carré, sans passer par les positions intermédiaires et bien que ce jeu ne comporte pas de diagonales. Ainsi l'on sent que pour la valeur relative et la marche des pièces, il y aurait une étude à faire; mais encore ici les tabliers n'offrent point une garantie suffisante d'exactitude.

Pour marquer que la partie n'aboutira pas, l'on rencontre l'expression de „bataille“ (P. XVII, XXII): elle est restée dans l'usage. Mais la partie la plus digne d'attention au point de vue psychologique est celle où l'auteur, expliquant que celui qui joue premier dans la „parture“ qu'il commente, est destiné à perdre, dicte le langage artificieux que doit tenir son élève pour amener son adversaire à jouer le premier.

Cette partie XII mérite d'être lue avant toutes; mais pour ceux qui voudraient l'étudier de près ainsi que celles qui suivront, il conviendrait de tracer le tableau tel que Littré l'indique, en posant les chiffres de 1 à 24 sur les angles et les points d'intersection en commençant par l'angle gauche supérieur du grand carré et en faisant le tour du carré (1—8), de même au second carré (9—16) et au plus petit carré (17—24). Les chiffres présenteront l'aspect suivant:



En traçant les lignes 1—3, 3—5, 5—7, 7—1, l'on a le grand carré. Les lignes 9—11, 11—13, 13—15, 15—9, donnent le second carré; les lignes 17—19, 19—21, 21—23, 23—17 forment le petit carré intérieur et en traçant 8—24, 2—18, 4—20, 6—22, l'on a les lignes qui joignent le milieu des côtés du carré extérieur au milieu des côtés des carrés intérieurs. Les 24 points marqués par les chiffres sont les seuls où des mérelles soient posées dans les „partures“ reproduites sur les „tabliers“ du manuscrit.

Partie XII.

Les quatre ronds noirs sont placés aux points 2, 9, 10, 11; les quatre ronds rouges sont placés aux points 6, 19, 14, 22. Il n'y a pas de signes de renvoi.

„Ceste parture, sachies que chil qui premiers trait, le pert. Donques, quant il te plaira a faire ceste parture, tu diras ces paroles a ton jueur: Pren les queles que veus, et toutes se puent bien mouvoir de l'une partie et de l'autre. Donques pren les quels que tu veus, et trai premiers ou tu me doignes license de prendre et je traitra[i] premiers ja soit che cose que tu nel veulles pas. Ensi diras pour li plus esbahir, et il sera plus hardis de prendre et de premiers traire, et les queles que il preigne il perdera le ju, si com tu pues veir par toi.“

La partie XIII diffère de la partie XII en ce qu'elle a en plus l'étoile noire, mais elle est identique pour le résultat, et l'auteur y engage également à tromper l'adversaire inexpérimenté: „Quoi que je

aie dit en la glose de la parture qui prochainement est devant, tout autel dis je en ceste et pas ces meismes paroles diras à ton adversaire“.

On regrette de le dire, mais notre auteur se comporte ici en casuiste malhonnête, car si le joueur n'est pas tenu d'éclairer son adversaire sur les conditions dans lesquelles la partie se présente, il a tort d'affecter une indifférence fautive en vue de l'ébahir et de le tromper. Mais comment résister à la tentation d'enseigner une botte secrète? D'ailleurs, dans sa naïveté feinte, le petit discours n'est pas mal tourné.

Partie I.

Position des mères: rouges: rond (1), rond (2), carré (7), rond (14), étoile (13), rond (22); — noires: étoile (20), lune (24), rond (18), carré (9), croix (11).

Lettres de renvoi: A (6), B (5), C (4), D (3), E (17), F (19), G (12), H (8), I (16), K (15).

„Les rouges traient primes et toutes lor rondes et lor estoile ne se puent mouvoir, lor quarré tant seulement doit traire, et se ele est prise ne enclose, les rouges le doivent perdre. Et sachies, se on joue bien, ne les unes ne les autres ne vaineront. Toutevoies porroient vaintre les noires, se n'estoit la rouge estoile, s'eles juoient bien et sagement. Les rouges traient lor 'III'¹) en 'a' et prendent la noire ronde. Li noir traient lor lune en 'e'. Li rouge ira en 'b', les noires lor estoile en 'f'. Se li rouge retourne en 'a', il le prendra, mais il ira en 'c'. Lors uns rudes²) juerres le cuideroit perdre des noires, mais les noires toutes voies le porroient gaignier, se l'estoile rouge n'estoit, en traiant la crois en 'g', car se li rouges n'aloit en 'd', le quel que il presist ne comment, il seroit enclos ou pris. S'il aloit en 'b' la crois noire le siuroit en 'c' et apres en 'b' et apres en 'a' et venroient avec les autres et vaineroient. En tel maniere seroit se l'estoile rouge n'estoit et s'ele i estoit ausi, comme cele est maintenant, li rouge ne retourneroit pas, la crois estant en 'c' et traiant en 'b'. Autrement ne vaut riens le sivre, si comme devant dit est, car s'ele retournoient, li rouge prenderoient le noir quarré et apres iroient en 'h' et en 'i' et en 'k' et vaineroient. Sachies donc que l'estoile rouge non estant u ju, li noir vaineroient, et s'ele i est, li uns et li autres jue bien, ne li uns ne li autres ne vaint, si comme dit est“.

Partie XVII.

Position des mères: rouges: étoile (6), écu (5), rond (7), lune (14), carré (16); — noires: étoile (4), croix (10), écu (18), rond (1).

Signes de renvoi: A (20), B (9), C (15), D (13). Le tablier donne

1) Comprenez „quarré“.

2) C'est le latin „rudis“, inexpérimenté.

la lettre B à l'angle 1, mais la place est prise par le rond noir et je crois que le scribe a confondu les deux angles voisins.

„Li noir traient premiers; se li uns et li autres jue bien, ne l'uns ne l'autre ne vaint, ne ne puet avoir mix faire que traire lor estoile en 'a'. Lors, se li rouge juent bien, il trairront lor quarré en 'b'. Se li noir retournent lor estoile, li rouge retourner doivent ausi lor quarré, et la sera bataille sans fin. Et s'aucune des parties fait autre trait, ele le perdera, si com tu pues prouver par maintes manieres. Mais apres le traire de l'estoile noire en 'a', se li rouges quarrés aloit en 'c', bien sambleroit estre bons trais et seur. Li noir toutevoies vaintent adonques en traiant l'estoile en 'd' et apres en faisant por une et en prenant soutivement. Estudie ceste parture par toi, car ele est fors et bele.“

On ne peut imaginer professeur plus convaincu de la solidité et de la beauté de son enseignement. Plus haut l'on a vu avec quel dédain il parle d'un „rude“ joueur.

Tables et mérelles, on a pu en juger par ces extraits incorrects à plusieurs égards, étaient des jeux tout aussi difficiles que celui des échecs. Les cartes leur ont succédé dans la faveur du public, mais ils ont passionné nos pères, et celui qui en possédait la „maîtrise“, pouvait en être fier sans que personne y contredit.

La description d'un manuscrit, alors même qu'il affiche la prétention de reproduire l'œuvre d'un géant légendaire, doit avoir un terme. Le lecteur sait à quoi s'en tenir sur l'intérêt que présente le contenu de Bakot. Mais je ne me séparerai pas de lui sans citer les derniers mots de la XXVIII^e et ultime partie: „Pren selon ce que tu jues“, conseil de profonde et sage politique, „car je n'en quier plus deviser“

„Explicit des Partures des Merelles.“

