

Duodecim scriptorum

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Duodecim scriptorum

Petite histoire

Jeu romain vraisemblablement très populaire, le duodecim scriptorum est l'ancêtre des jeux de tables, mais il se jouait sur trois lignes contre deux pour les jeux plus récents.

Les plateaux retrouvés sont extrêmement variés mais pour la plupart d'entre eux, les cases sont représentées par des lettres. Ainsi six mots de six lettres répartis en trois lignes formaient les trente-six cases du jeu.

Les mots représentaient en général un moment de la vie quotidienne ou un événement. On peut citer :

VIRTUS IMPERI / HOSTES VINCTI / LUDANT ROMANI

(La gloire de l'Empire / les ennemis vaincus / les romains s'amuse)

Ou bien :

ABEMUS INCENA / PULLUM PISCEM/ PERNAM PAONEM

(le dîner d'Abemus / poulet poisson / jambon paon).

Comme pour la plupart des jeux anciens, les plateaux nous sont parvenus sans les règles, mais des règles plausibles ont été reconstituées à partir de découvertes historiques et archéologiques.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : hasard raisonné / parcours / tables

Matériel nécessaire

Un plateau de 36 lettres

15 pions clairs

15 pions foncés

3 dés

BUT DU JEU

Être le premier à sortir tous ses pions du plateau.

POUR Y PARVENIR

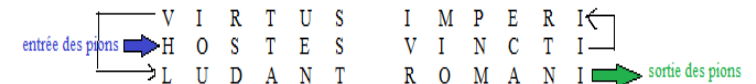
À tour de rôle, les joueurs lancent les dés et avancent un ou plusieurs pions en fonction du résultat obtenu. Le déplacement des pions peut engendrer la prise (ou frappe) d'un pion adverse qui est renvoyé au début du parcours.

Le parcours se déroule en trois temps :

- Entrée de tous les pions sur le premier mot,
- déplacement de tous les pions jusqu'au dernier mot
- sortie des pions.

DÉPLACEMENTS

Les pions entrent en jeu **par la ligne centrale** et se déplacent dans le sens de la lecture sur cette ligne, puis dans le sens inverse sur la ligne supérieure et à nouveau dans le sens de la lecture sur la dernière ligne.



Les pions entrent donc par le H et suivent les lettres de la façon suivante : HOSTES VINCTI IREPMI SUTRIV LUDANT ROMANI.

Restrictions aux déplacements

- 1) Chaque lettre peut être occupée par **plusieurs pions de la même couleur**, en revanche **il ne peut pas y avoir plusieurs couleurs sur une même lettre**.
- 2) **Un joueur ne peut pas déplacer un pion au-delà du premier mot, tant que tous ses pions ne sont pas entrés en jeu** (sur le premier mot donc)

Sortie des pions

Les pions ne peuvent être sortis qu'une fois que **tous les pions du joueur ont atteint le dernier mot (ROMANI)**.

Si un pion est frappé, la sortie est interrompue jusqu'à ce que ce pion ait à nouveau atteint le dernier mot.

La sortie des pions se fait avec un résultat exact aux dés (le résultat doit amener le pion une case au-delà de la dernière lettre du dernier mot (le I de ROMANI)).

INTERPRÉTATION DES DÉS

Les déplacements des pions sont dictés par les dés.

Chaque dé peut faire avancer un pion différent, mais il est également possible d'additionner les valeurs des dés pour faire avancer seulement 1 ou 2 pions.

Exemple :

résultat des dés : 2/3//5. Le joueur a plusieurs possibilités :

- *il peut avancer 3 pions : un de 2 lettres, un de 3 et un de 5,*
- *il peut avancer deux pions de 5 cases chacun (2+3 et 5) ou un de 7 cases et l'autre de 3 ou encore un de 8 cases et l'autre de 2,*
- *il peut avancer un pion de 10 cases.*

Obligation de jouer

Tous les dés qui peuvent l'être doivent être joués. Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de jouer un ou plusieurs dés, **l'adversaire les joue avec ses pions** avant de relancer les dés pour son propre compte.

CAPTURES

Elles se font par substitution.

Quand un pion termine sa course sur une lettre occupée par **un seul pion adverse**, il prend sa place. Le pion capturé (ou frappé) est retiré du plateau **et doit reprendre son parcours depuis le début**.

Remarques :

Les cases occupées par plusieurs pions de même couleur sont protectrices : l'adversaire ne peut pas y accéder.

Quand un de ses pions est frappé, le joueur ne peut jouer aucun pion, tant qu'il n'a pas fait rentrer le pion frappé en jeu.

Si le joueur avait commencé à sortir ses pions, il doit interrompre la sortie tant que le pion frappé n'a pas atteint le dernier mot (ROMANI)

DÉROULEMENT DE LA PARTIE.

Le plateau de jeu est entre les joueurs. Les jetons de chaque joueur sont à l'extérieur du plateau.

Le joueur qui commence est tiré au sort par un lancer de dés. Il choisit sa couleur et lance les trois dés, puis fait entrer un ou plusieurs de ses pions sur le plateau, mais **les pions entrés ne peuvent pas aller au-delà du S de HOSTES**.

Le deuxième joueur lance à son tour les dés et entre un ou plusieurs pions sur les lettres libres ou celles occupées par un seul pion du 1^{er} joueur, qui est alors frappé.

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle.

Quand un joueur a positionné tous ses pions sur le mot HOSTES, **et seulement à ce moment-là**, il peut continuer le parcours.

Quand tous les pions ont atteint le dernier mot, **et seulement à ce moment-là**, le joueur peut commencer à les sortir, avec un résultat exact, c'est-à-dire un résultat permettant d'arriver une case plus loin que le I de ROMANI.

Le gagnant est le joueur qui parvient le premier à sortir tous ses pions du plateau.

RÉSUMÉ:

→ la partie se déroule en 3 temps :

- **entrée de tous les pions sur le premier mot** (aucun pion d'un joueur ne peut quitter le premier mot, tant que tous les pions de même couleur n'ont pas été entrés),

- **déplacement de tous les pions sur le dernier mot,**

- **sortie des pions** (la sortie ne peut pas commencer tant que tous les pions n'ont pas atteint le dernier mot) ;

→ un pion isolé sur une lettre **peut être frappé**. Un pion frappé est renvoyé au départ, et le joueur ne peut jouer aucun autre pion tant qu'il ne l'a pas fait rentrer en jeu ;

→ si un de ses pions est frappé, le joueur doit interrompre la sortie des autres pions tant que le pion frappé n'a pas rejoint le dernier mot ;

→ il n'est pas possible d'amener un pion sur une lettre occupée par plus d'un pion adverse.

→ les dés peuvent être joués individuellement ou associés, mais ils doivent tous être joués : si un joueur est dans l'incapacité de jouer tous ses dés, **c'est l'adversaire qui les joue à sa place.**