

**Gilles. Schaufelberger**

# **Le Jeu de Dés dans l'Inde ancienne**

d'après l'essai de

**Heinrich Lüders**

**Das Würfelspiel im alten Indien**

Berlin, 1906

## Introduction

J'ai finalement pu mettre la main sur un essai d'Heinrich Lüders, écrit pour la Société Royale de Sciences – Philologie et Histoire – à Göttingen en 1905. Comme cet article apporte bien des réponses à la question que je me posais sur la manière dont se pratiquait le jeu de dés dans l'Inde ancienne, et particulièrement dans le Mahābhārata, j'ai voulu le traduire en français. Vous voyez, dès le début je parle de jeu de dés: mais une des difficultés majeures pour comprendre ce qu'il était, c'est qu'il y a différentes sortes de dés et différents types de jeu qui sont nommés avec les mêmes mots. Une autre difficulté est que les commentateurs tendent à décrire ces jeux en fonction des jeux qu'ils connaissaient de leur temps

Lüders a fait un travail énorme, recherchant dans la littérature indienne, depuis les Veda jusqu'à des textes plus récents déjà écrits en Pali, les passages où des termes se rapportant au jeu étaient mentionnés. Il cite dans son essai 270 passages provenant de 52 ouvrages différents<sup>1</sup>.

Je voudrais résumer son essai ci-après, n'en donnant que les lignes générales sans entrer dans les détails. L'accent sera particulièrement mis sur le jeu de dés dans le Mahābhārata. J'écris en bleu les passages directement traduits de Lüders, pour les distinguer de ma propre prose.

## Dés

On trouve, sous le terme générique *akṣa*, des types très différents de dés. Je vais les passer en revue:

**Noix de Vibhītaka:** les fruits de l'arbre Vibhītaka, de la taille d'une noisette, étaient appelés "les bruns, *babhru*" dans le Veda. Ce sont eux qui furent utilisés dans les périodes les plus anciennes, depuis les jeux de dés védiques, jusqu'aux jeux rituels et épiques. Nous verrons plus loin comment on y jouait.

**Coquillages Cauri**, (*kaparda*, *kapardaka*): Ils peuvent avoir joué le même rôle que les noix de vibhītaka. Ils peuvent aussi avoir été joués en comptant ceux qui tombaient le côté bombé dessus ou dessous. Comme ils jouent un rôle très secondaire, nous n'y reviendrons plus.

**Pāsaka** (or *pāsā*): prismes droits, d'environ 7 x 1 x 1 cm pour certains, quelque fois en or ou en tout autre matière, quelquefois colorés: les quatre longs côtés sont marqués de points (yeux, *akṣas*), généralement de un à quatre. Dans certains

---

<sup>1</sup> Je donne une liste de ces ouvrages à la fin de cet article.

jeux joués avec trois *pāśakas*, chacun est marqué d'un signe spécial. Les *pāśakas* ne semblent pas avoir été connus à l'époque védique.

## Accessoires

**dyūtamaṇḍala:** un cercle tracé par terre autour des joueurs. Un joueur ne pouvait quitter ce cercle sans avoir acquitté ses pertes.

**phalaka, paṭṭaka:** un plateau sur lequel les dés sont lancés durant le jeu ou un plateau sur lequel ils sont placés avant le jeu.

**adhidevana, āstara, iriṇa:** une surface sur laquelle les dés sont lancés, légèrement creusée dans le sol afin qu'ils ne puissent rouler n'importe où.

**aṣṭapada:** un plateau sur lequel les pions sont déplacés en fonction des points donnés par les dés. Ces plateaux sont différents pour les différents types de jeu, et ils peuvent éventuellement porter d'autres noms

**sāra:** pions déplacés sur un plateau.

## Nombre de dés

On utilisait un grand nombre de noix de Vibhītaka (150, 400, plus de 100 ou même plus de 1000 ...). Avec les *pāśakas*, suivant le type de jeu, trois dés, ou un dé lancé trois fois, deux dés ou même un seul dé.

## Coups (*ayas, āyas*)

*aya* est le nom générique donné au résultat d'un lancer (nous verrons plus loin d'autres coups avec les *pāśakas*, nommés *āyas*). Il y a quatre *ayas*: *kṛta*, *tretā*, *dvāpara* and *kali* (cinq dans quelques cas particuliers). *kṛta* est le coup gagnant, *kali* le perdant.

### - Noix de Vibhītaka

avec les noix de vibhītaka, les dés lancés sur l'*adhidevana* sont divisés en quatre parts égales. S'il n'y a pas de reste (le nombre est divisible par quatre), nous avons *kṛta*; si le reste est de trois, nous avons *tretā*; s'il est de deux, *dvāpara*; s'il est d'un, *kali*.

a) **dans les jeux rituels**, on répartit un certain nombre de dés entre les participants. Dans l'Agn'yādheya, le père reçoit 12 dés d'un total de 49 (un coup *kṛta*), dans le Rājasūya, 400 dés sont lancés en faveur du roi (de nouveau un coup *kṛta*), and 5 lui sont donnés, mais il ne joue pas avec.

b) **Pour le jeu védique**, Lüders écrit:

Comment, dans ces circonstances, pouvons-nous nous représenter le jeu dans les époques les plus anciennes, c'est difficile à dire. **On pourrait penser par exemple que celui qui défie lance d'abord un certain nombre de dés sur l'*adhidevana*, et que le deuxième joueur doit aussitôt lancer un nombre de dés tel que le total des deux lancers fasse *krta* (divisible par quatre)**

c) **Dans le Mahābhārata**: pour Lüders, le jeu de dés épique était toujours un joué avec les noix de Vibhītaka, sauf pour quelques passages dans le Livre IV. Il écrit;

Pour le Mahābhārata, les choses se présentent de la même façon que pour les hymnes védiques. Pour le jeu épique, les dés étaient indubitablement lancés; pour preuve, il suffit de citer l'expression *akṣān kṣīpati* dans MBh III, 34, 5. De plus, tout ce que nous pouvons tirer de l'épopée correspond parfaitement à ce que nous savons du jeu rituel. Dans l'épopée aussi, comme nous avons vu, il est aussi question d'amoncellements de dés. En III, 34,5, des dés « pairs et impairs » sont évoqués:

*akṣāṃś ca dṛṣtvā Śakuner yathāvat kāmānukūlān ayujo yujaś ca |*  
*śakyaṃ niyantum abhavisyad ātmā manyus tu hanyāt puruṣasya*  
*dhairyam ||*

Les expressions *yuj* et *ayuj* pour les dés ne peuvent se comprendre que s'il s'agit d'un jeu comme le jeu rituel, où le nombre des dés joue un rôle

Avec cette hypothèse, un point dans l'histoire de Nala, qui m'avait toujours semblé jusqu'ici incompréhensible, trouverait une explication. On sait que Nala, qui possédé par Kali a toujours été malheureux au jeu, obtient d'être capable de gagner à nouveau quand le roi Ṛtuparṇa lui communique l'*akṣahṛdaya*. Les circonstances précises sont racontées en MBh III, 72. On nous y montre comment Nala, sous la forme du conducteur de char Bāhuka, part avec le roi Ṛtuparṇa et Vārṣṇeya. Rempli d'envie pour l'habileté de Nala à conduire les chevaux, Ṛtuparṇa se vante de son extraordinaire maîtrise des chiffres (7: *saṃkhyāne paramaṃ balam*) et donne aussitôt une preuve de son talent en comptant en un clin d'œil les milliers et les millions de feuilles et de fruits d'un arbre Vibhītaka qui se trouvait sur le chemin. Nala ne donne aucune créance aux paroles du roi. Il arrête les chevaux et veut descendre pour abattre l'arbre et recompter les fruits, et seulement après une longue harangue de Ṛtuparṇa le pressant de reprendre la route, il se contente de faire un essai sur une partie d'une branche. Il se trouve que le décompte de Ṛtuparṇa est juste. Nala est émerveillé par ce talent; Ṛtuparṇa lui explique: « Sache que je connais le secret des dés, et suis expert en chiffres » (26):

*viddhy akṣahṛdayajñam mām saṃkhyāne ca viśāradam |*

Et maintenant, sur proposition de Nala, ils décident d'échanger leurs talents réciproques; Nala promet à Ṛtuparṇa l'*āsvahṛdaya*, le secret des chevaux, et reçoit aussitôt lui-même de Ṛtuparṇa le grand secret des dés (29: *akṣānāṃ hṛdayaṃ param*). Mais à peine en est-il en possession, que Kali sort de lui et entre dans le Vibhītaka. Nala est maintenant en état de gagner aux dés. Rentré chez lui, il défie à nouveau Puṣkara et regagne son royaume perdu.

Ce récit ne laisse aucun doute sur ce en quoi consiste l'*akṣahṛdaya*: c'est la capacité de compter en clin d'œil un grand nombre d'objets de la même sorte. Il saute aux yeux que cette capacité était de la plus grande utilité quand il s'agissait du nombre de dés lancés. Quand par exemple il s'agissait, comme je l'ai supposé plus haut, de ramener le nombre de dés lancés par l'adversaire à un multiple de quatre, la victoire revenait naturellement au joueur qui pouvait compter en un clin d'œil les dés lancés<sup>2</sup>.

On trouve une allusion au rapport entre l'art de compter et le jeu de dés dans le Sabhāparvan. Śakuni loue le bon joueur (II, 59, 7):

*yo vetti saṃkhyāṃ nikṛtau vidhijñāś ceṣṭāsv akhinnaḥ kitavo 'kṣajāsu |  
mahāmatir yaś ca janāti dyūtaṃ sa vai sarvaṃ sahate prakriyāsu | |*

D'après le dictionnaire de St Petersburg, *saṃkhyā* serait, autant que le «calcul», «l'examen attentif du pour et du contre<sup>3</sup>»; seulement il me semble impossible dans ce contexte que *saṃkhyā* soit la même chose que le *saṃkhyāna* que le joueur doit comprendre, d'après MBh III, 72, 26. Je traduis donc la strophe de la manière suivante: «Le joueur qui connaît les nombres, qui connaît les règles en cas de tricherie, est infatigablement dans les activités liées au jeu celui qui est habile, celui qui est capable de tout dans les (*différents*) types (*de jeu*)<sup>4</sup>».

2 Dans le JRAS (1904, pp. 355 sq), Grierson a comparé le talent de Ṛtuparṇa à celui des *kāṇiyās* modernes qui estiment le rendement des champs de blés ou des vergers. Aussi intéressante cette remarque soit-elle, elle ne me semble pas fournir vraiment une explication, car elle n'explique pas le rapport structurel entre l'art de compter et l'art des dés. Grierson semble ne pas avoir reconnu ce rapport, bien qu'il ressorte clairement de l'ensemble du récit, et en particulier du vers 26. Sur d'autres points mineurs, je ne peux pas non plus suivre les interprétations de Grierson. Il pense que Ṛtuparṇa a défié Nala à jouer à «pair et impair», mais il n'est nullement question d'un tel défi. Je crois tout aussi peu que Ṛtuparṇa a choisi le Vibhītaka pour montrer son art de compter parce qu'il était habile aux dés. Ṛtuparṇa aurait pu montrer son talent sur n'importe quel autre arbre; l'arbre Vibhītaka est ainsi nommé, parce que Kali entre en lui après cela.

3 L'explication de Nīlakaṇṭha est similaire: *saṃkhyāṃ samyak khyānaṃ jayaparājayadvāra-vivekam*.

4 Nīlakaṇṭha explique *prakriyāsu* par *dyūtakriyāsu*; Böhtlingk, dans le P.W. traduit par «par son activité».

Si je vois juste, il est aussi question de nombres une fois dans le Veda. En Av. IV, 16, 5, Varuṇa dit:

*saṃkhyātā asya nimīṣo janānām akṣān iva śvaghnī ni minoti tāni* | |

La signification de ces deux derniers mots est incertaine. Je crois, malgré toutes les difficultés dues au genre des mots, que *tāni* est à compléter par un concept comme «mouvements des paupières» et je traduirai *ni minoti* comme le propose le dictionnaire de St Petersburg par «mesurer, calculer»; «Il a compté les mouvements des paupières des hommes<sup>5</sup>, il les compte, comme un joueur compte les dés». Mais quelque soit le vrai sens de *ni minoti tāni*, en tout cas ici Varuṇa est comparé à un joueur de dés, et quand il est dit, en liaison avec ceci, qu'il «compte», il est impossible que ces nombres soient autre chose que ceux, qui d'après la description du Mahābhārata jouent un rôle si important dans le jeu de dés.

Nous devons encore aborder un autre point. La description du jeu, telle qu'elle est donnée dans le MBh (II, 60 sq; 76), paraîtra à tout lecteur, d'abord étonnante, puis vraiment incompréhensible. Śakuni, qui joue pour Duryodhana, et Yudhiṣṭhira sont assis face à face. Yudhiṣṭhira nomme d'abord sa mise; puis Duryodhana fixe à son représentant ce qu'il doit miser en contrepartie. Le conteur poursuit (II, 60, 9):

*tato jagrāha Śakunis tām akṣān akṣatattvavit* |

*jitam ity eva Śakunir Yudhiṣṭham abhāṣata* | |

«Alors Śakuni, qui connaissait l'art des dés, saisit les dés. “Gagné” dit Śakuni à Yudhiṣṭhira».

Yudhiṣṭhira nomme aussitôt une autre mise. De nouveau, immédiatement après cela, il est dit (II, 61, 3):

*Kauravāṇām kulakaram jyeṣṭham Pāṇḍavam acyutam* |

*ity uktaḥ Śakuniḥ prāha jitam ity eva taṃ nṛpam* | |

Le même dialogue se reproduit 17 fois. Yudhiṣṭhira mise l'ensemble de ses trésors, ses frères et lui-même; chaque fois le résultat est sèchement annoncé de la même manière:

*jitam ity eva Śakunir Yudhiṣṭhiram abhāṣata* | |

Seule la première phrase varie; En II 61, 7; 11; 14; 24; 28; 31; 65, 5; 7; 9; 11; 16; 22; 26; 29, il est dit:

*etac chrutvā<sup>6</sup> vyavasito nikṛtiṃ samupāśritaḥ* |

En II, 61, 18:

*iti evaṃ vādinam Pārtham prahasann iva Saubalaḥ* |

En II, 61, 21;

*iti evaṃ ukte vacane kṛtavairo durātmavān* |

<sup>5</sup> Sāyaṇa comprend *saṃkhyātā* comme le Nom. Sing. de *saṃkhyātr* et y rattache *nimīṣaḥ* comme un Gen. allant avec *asya*.

<sup>6</sup> .In II, 61, 7: *evaṃ śrutvā*.

En II, 65, 14;

*evam uktvā tu tān akṣān Śakuniḥ pratyadīvyata*<sup>7</sup> |

Enfin Śakuni engage Yudhiṣṭhira à jouer Draupadī et celui-ci accepte. Il est dit (II, 65, 45):

*Saubalas tu abhidhāyaivaṃ jītakāsi madotkaṭaḥ* |

*jītam ity eva tān akṣān punar evānvapadyata* ||

Le déroulement du jeu est décrit de la même façon pour la deuxième partie de dés. Śakuni formule avec précision l'enjeu: la partie perdante devra vivre douze ans dans la forêt et un an parmi les hommes sans être reconnue. Il est dit ensuite brièvement (II, 76, 24)

*pratijagrāha taṃ Pārtho glanaṃ jagrāha Saubalaḥ* |

*jītam ity eva Śakunir Yudhiṣṭhiram abhāṣata* ||

On pourrait conclure de ce silence complet du texte sur les lancers de Yudhiṣṭhira que celui-ci, durant tout le jeu, n'a jamais lancé les dés, mais je crois que cette conclusion n'est pas correcte. Il n'est pas dit non plus, dans 17 des 21 cas, que Śakuni lance les dés et pourtant, en ce qui le concerne, personne n'en doute. Dans un cas (II, 65, 14), il est dit cependant qu'il «joue en réponse», *pratyadīvyata*, et cela me semble montrer clairement que Yudhiṣṭhira avait jeté les dés avant lui. Si l'hypothèse précédente sur le déroulement du jeu était exacte, la description du Mahābhārata serait parfaitement claire: Yudhiṣṭhira nomme sa mise et lance aussitôt après un certain nombre de dés; Śakuni lance immédiatement un nombre de dés tel que le total fasse *kṛta*.

En ce qui concerne la valeur des *ayas* dans le jeu épique, *kṛta* semble occuper toujours la première place, tandis que *kali* occupe la plus basse. Cette dernière proposition devient claire dans l'histoire de Nala: Nala perd constamment, parce qu'il est possédé par Kali, le coup malheureux personnifié. Ainsi le jeu épique est-il le même que celui que nous avons reconnu comme habituel à l'époque védique.

En ce qui concerne le mot *akṣa* dans le Mahābhārata, il est constamment expliqué par Nīlakaṇṭha par *pāśa*<sup>8</sup>. La description du jeu entre Śakuni et Yudhiṣṭhira dans le Sabhāparvan, entre Nala et Puṣkara dans l'Āraṇyaparvan montre clairement qu'il s'agit là de l'ancien jeu védique avec des noix de Vibhītaka<sup>9</sup>, que Nīlakaṇṭha probablement ne connaissait plus. Dans d'autres passages, il semble qu'il faille comprendre *akṣa* comme *pāśaka*. En MBh, IV,

---

7 The words *evam uktvā* relate to Śakuni's short sarcastic remark when Yudhiṣṭhira begins to stake his brothers.

8 Voir les références données p. 15-16.

9 J'espère apporter la preuve de ceci plus loin.

7, 1, il est question d'*akṣas* en œil de chat et en or<sup>10</sup>, en IV, 1, 25, d'*akṣas* noirs et rouges en œil de chat, en or, et en ivoire<sup>11</sup>, et si l'on peut reproduire des noix de Vibhītaka ou des cauris en or, leur reproduction en pierre, ou en ivoire, ou même en différentes couleurs est très invraisemblable et en tout cas elle n'est confirmée nulle part. En MBh, IV, 68, on raconte comment le roi Virāṭa s'est mis en colère contre Yudhuṣṭhira au cours d'une partie de dés, et, furieux, a frappé son adversaire au visage avec un dé, en le faisant saigner du nez (45-46)

*tataḥ prakupito rājā tam akṣeṇāhanad bhṛśam |*  
*mukhe Yudhiṣṭhiraṃ kopān naivam ity eva bhartsayan ||*

Ici non plus, le mot *akṣa* ne peut signifier une noix de Vibhītaka, grosse comme une noisette, avec laquelle on ne peut pas frapper. L'auteur ne peut avoir pensé ici qu'à un *pāsaka*, qui est bien suffisamment long et lourd pour servir à frapper.

Et ce n'est certainement pas un hasard si tous ces passages où nous pouvons comprendre *akṣa* comme *pāsaka* se trouvent précisément dans le Virāṭaparvan, c'est à dire le Parvan où apparaissent par ailleurs d'autres mœurs et coutumes, plus tardifs apparemment que dans les autres parties de l'épopée<sup>12</sup>. Je ne vois donc aucune difficulté à admettre qu'*akṣa* a une autre

<sup>10</sup> *vaidūryarūpān pratimucya kāñcanān akṣān pariḡrhya vāsasā |*

Nilakaṇṭha, qui pensait évidemment au Caupur ou aux échecs avec des dés, veut compléter *vaidūryarūpān* et *kāñcanān śārīn* et les interprétant en *akṣān*: *vaidūryarūpān kāñcanāṃś ca śārīn | idaṃ śvetaraktasārīṇāṃ śariphalakasya copalakṣaṇam | akṣān pāsāṃś ca*. Cette construction me paraît impossible, si je considère vraiment qu'il s'agit d'un jeu de dés combiné avec un plateau.

<sup>11</sup> *vaidūryān kāñcanān dāntān phalair jyotīrasaiḥ saha |*  
*kṛṣṇākṣāl lohitaḥkṣāṃś ca nivartsyāmi manoramān ||*

Le second *pāda* n'est pas clair pour moi. Nilakaṇṭha comprend ici *dāntān* comme *śārīn*, et lui rapporte *vaidūryān*, *kāñcanān* et *jyotīrasaiḥ*, qui doivent signifier rouge et noir. Il analyse *phalaiḥ* comme *śaristhāpanārthāni koṣṭhayuktāni kṣāṭhādīmayāni phalakāni taiḥ*, par quoi il veut dire «plateau de bois etc., muni de cases pour placer les pions», et non pas comme Hopkins (Position of the Ruling Caste in Ancient India, JAOS, Vol. XIII, p. 123): «an hollowed vessel for rattling the dice». Il a en vue le même jeu qu'en IV, 7, 1. Dans l'Harivaṃśa, on parle également de dés rouges et noirs.

<sup>12</sup> La raison en est vraisemblablement que pour le contenu de ce quatrième livre, à part pour les parties didactiques, il n'existe aucune source plus ancienne par lesquelles l'auteur épique pourrait se sentir lié, alors que pour les autres livres, il se rattache à des descriptions plus anciennes.



signification dans le quatrième livre que dans les autres, et que par suite il s'agit d'un autre jeu que dans ceux-ci<sup>13</sup>

Après tout cela, l'identité du jeu épique et du jeu védique me semble certaine. Une seule exception dans le Virāṭaparvan dont l'auteur, comme je l'ai montré p. 21, pensait à un jeu avec des *pāśakas*, probablement combiné avec un plateau de jeu; nous y reviendrons plus tard. Le mot *vṛṣa* en MBh III, 59, 6; 7 ferait conclure au jeu avec les *pāśakas* si nous devions vraiment le comprendre comme le nom d'un coup de dés, car d'après tout ce que nous savons, un tel nom n'a sa place que dans le jeu avec des *pāśakas* et non pas dans le jeu avec des noix de Vibhītaka. Mais je crois que cette conclusion n'est pas correcte et je m'appuie pour cela sur l'argument que j'ai déjà donné plus haut contre l'interprétation de *vṛṣa* comme le nom d'un coup de dés. Mais si nous voulions quand même considérer *vṛṣa* ainsi, il faut admettre que l'auteur de l'histoire de Nala (III, 59, 6; 7) avait à l'esprit un tout autre jeu que dans le reste de son œuvre, ce qui me paraît très invraisemblable.

d) **Dans la Chaṇḍyoga Upaniṣad et le Mrcchakaṭika**, les règles semblent plus compliquées. La mise est divisée en dix parts, cinq apportées par chaque joueur. La règle est: *ubhayor dhane pratyekaṃ daśadhā kṛte | yadi vādi ekāṅkaṃ pātayet tadaikam aṃśaṃ dhanād dharet | dvyāṅkapāte pūrveṇa saha trīn aṃśāṃs | tryāṅkapāte pūrvais tribhiḥ saha ṣaḍ aṃśāṃś | caturaṅkapāte pūrvaiḥ ṣaḍbhiḥ saha daśāpy aṃśān hared iti.*

Si le joueur fait *kali*, il prend une part de la mise (*dhana*), trois avec *dvāpara*, six avec *tretā*, et les dix avec *kṛta*.

e) **Dans la littérature Pali**: dans certains passages, on joue avec des noix de vibhītaka:

Tandis que dans le Jātaka, le mauvais joueur chaque fois qu'il perd, cache un dé dans sa bouche et entraîne par là l'arrêt du jeu, d'après le Pāyāsisuttanta, il avale tous les *kali* qui se présentent (*āgatāgataṃ kaliṃ gilati*) et décide ainsi le jeu en sa faveur, car son adversaire lui reproche de n'avoir que des coups gagnants (*tvaṃ kho samma ekantikena jināsi*). ... L'auteur du Suttanta ne peut avoir eu à l'esprit que le jeu avec les noix de Vibhītaka ("avalables") et doit comprendre par *kali* les noix représentant le reste de la division par quatre; les écarter ramenait le coup du plus mauvais au meilleur.

Mais les jeux de dés sont joués le plus souvent avec les *pāśakas*.

---

<sup>13</sup> Je reviendrai plus précisément là-dessus plus loin. L'image placée dans l'édition de Bombay de ce Parvan, sur laquelle Yudhiṣṭhira est représenté avec deux *pāśakas* dans la main, montre que les Indiens modernes se représentent l'*akśa* du Virāṭaparvan comme un *pāśaka*. En ce qui concerne notre problème, cela ne prouve rien, car aujourd'hui, comme du temps de Nīlakaṇṭha, on se représente le jeu de dés, partout dans le Mahābhārata, comme un jeu avec les *pāśakas*.

## - Pāsakas

Généralement, les points se trouvant sur le dessus du *pāsaka* donnaient le résultat du lancer, de un à quatre. Mais il y a bien des manières différentes de jouer avec les pāsakas.

a) **Oracle:** avec trois dés, chacun marqué d'un signe (pot, disque, éléphant) pour déterminer l'ordre de lecture des chiffres qu'ils indiquaient, ou avec un dé lancé trois fois. Mais les combinaisons n'ont pas la même valeur: 421 n'est pas équivalent à 124 ou 214. Il y a ainsi 64 coups différents, chacun d'eux porte un nom, l'*āya*. Je suppose que chaque *āya* a une signification particulière pour lire le futur, comme les 64 figures du Yi King.

b) **Avec un dé ou plus:** Nous retrouvons nos *ayas*, de *kṛta* à *kali* (le gagnant est celui qui fait l'*āya* gagnant, c'.-à-d. *kṛta* (*kaṭa* en Pali), ou nos *āyas*, le gagnant est celui qui fait l'*āya* qu'il a choisi. Cela semble être une pure question de chance, mais il y a aussi une part d'habileté dans ce jeu. Une fois les dés lancés, le joueur peut les reprendre en l'air et les lancer de nouveau. Le Vidhurapaṇḍitajātaka dit:

Après que le roi eut chanté ce Chant du Jeu et qu'il a fait rouler les dés dans sa main, il les lança en l'air. A cause des pouvoirs magiques de Puṇṇaka, les dés tombèrent en défaveur du roi. Par suite de sa grande habileté dans l'art du jeu, le roi vit que les dés étaient tombés en sa défaveur. Il recueillit les dés tandis qu'ils étaient encore en l'air, et les lança de nouveau. Cette deuxième fois également, ils tombèrent en sa défaveur. Il s'en aperçut, et les recueillit de la même manière...

L'habileté du joueur, comme le met en lumière le conteur, consiste à reconnaître en un clin d'œil si les dés vont tomber en sa faveur ou non (*rājā jūtasippamhi sukusalatāya pāsake attano parājayāya bhassante ñatvā*).

Si nous comparons ces Gāthās avec le Mahābhārata, nous trouvons les mêmes expressions:

G. 91 dit des deux joueurs: *te pāviṣuṃ akkhamadena mattā*. L'épopée connaît aussi l'expression «enivrés par le jeu», ou «par l'ivresse du jeu»: elle apparaît même en *triṣṭubh*, comme dans la Gāthā, au détriment du Pāda. MBh II, 67, 4 rapporte l'ambassade de Draupadī:

*Yudhiṣṭhira dyūtamadena matto Duryodhano Draupadī tvām ajaṣīt* |  
et elle répondit (5):

*mūḍho rājā dyūtamadena matto hy abhūn nānyat kaitavam asya kiṃcit* |

En *śloka*, à cause de la métrique, cela a été légèrement modifié. En MBh III, 59, 10, Nala dit::

*tam akṣamadasaṃtattam suhṛdām na tu kaścana* |

*nivāraṇe bhavac chakto dīvyamānam ariṇdamam* | |

De même que Puṇṇaka avait insisté avant le jeu sur le fait qu'il devait se dérouler sans tricherie (G.89-90): *dhammena jīyāma asāhasena* et *passantu no*

*te asaṭhena yuddham*, de même Yudhiṣṭhira insiste aussi sur le « fair play » (MBh II, 59, 10;11:

*dharmeṇa tu jayo yudhe tatparaṃ na tu devanam |*

*ajīhmam aṣaṭham yuddham etat satpuruṣavratam | |*

Ce sont des correspondances qui montrent l'étroite relation entre l'épopée et la poésie des Gāthās.

c) **Avec un tableau.** Des pions sont déplacés sur un plateau, suivant le résultat du lancer de dés. Les plateaux sont différents pour les différents types de jeu (cf. chez nous damier, échiquier, petits chevaux etc...), et il est très difficile de déterminer quel jeu est joué, et comment. Nous avons parfois une description assez complète; Lüders donne comme exemple le Bālabhārata (II, 5, 10 sq) d'Amaracandra où le jeu que jouent Śakuni et Yudhiṣṭhira est décrit de la manière suivante :

Il s'agit là aussi sûrement d'un jeu de dés joué sur un plateau. Dans le vers 11, il est question de deux dés (*akṣau*), comme chez Bhartṛhari et Mayūra, et ils sont appelés *aṣṭāpadāṣṭāpadamūrdhni pātyamānau*. Ainsi chaque joueur utilise un dé et un *aṣṭāpada*, ce dernier servant de plateau de jeu, comme le *phalaka* des Jātakas....

Les pions sont maintes fois évoqués, et il semblent être très importants pour le jeu: le vers 10 nous dit que Duryodhana s'apprêtait à jouer avec des pions contre le fils de Dharma (*sārai rantum*). Des vers 13 et 14, on tire qu'ils sont pour moitié noirs, pour moitié rouges; ils correspondent donc aux dés pour la couleur. Au vers 12 on parle du claquement causé par les pions quand on les déplace d'une case à l'autre (*grhāntarōpaṇa*) et au vers 14 ils sont comparés aux rois, car ils sont comme ceux-ci mis en place, élevés, emprisonnés et de nouveau libérés.

*utthāpitāropitabaddhamuktaiḥ śyāmais ca raktaiś ca nṛpair ivaitau |*

*sārair vicikrīḍatur ekacittau gamaṃ care 'py ādadhatāv alakṣam<sup>14</sup> | |*

La mention de pions qui sont déplacés suivant le résultat des lancers de dés, montre clairement que nous avons affaire à une variante, et peut-être même à l'ancêtre de notre Trictrac ou des jeux indiens modernes du Pacīsī et du Caupur<sup>15</sup>. Le mode de déplacement était manifestement semblable à celui d'aujourd'hui, au moins si nous nous en tenons, ce qui semble presque évident,

---

<sup>14</sup> The last Pāda is incomprehensible for me, however I would say that *gama* et *cara*, according to Hemacandra, Anekārthasaṃgraha (II, 313, 405) are used with the meaning of *dyūtabheda* and *dyūtaprabheda*.

<sup>15</sup> Maheśvara pense sans aucun doute à ces jeux quand, dans son commentaire à propos d'Amara, il explique *akṣa*, *devana* et *pāśaka* comme trois synonymes de dé, « celui qui permet le déplacement des pions » (*śāripariṇayane hetubhūtasya pāśasya*).

aux indications de Patañjali à propos de Pāṇini (V, 2, 9) sur le jeu en question<sup>16</sup>. Dans la règle ci-dessus, Pāṇini nous apprend que *ayānaya kha*, c. à d. le suffixe Taddhita *ina*, prend le sens de «déplacer vers». Là-dessus Patañjali remarque:

*ayānayaṃ neya ity ucyate tatra na jñāyate ko 'yaḥ ko 'naya iti | ayaḥ  
pradakṣiṇam | anayaḥ prasavyam | pradakṣiṇaprasavyagāmināṃ  
śārāṇāṃ yasmin paraiḥ padānām asamāveśaḥ so 'yānayaḥ | ayānayaṃ  
neyo 'yānayīnaḥ śāraḥ*

«Cela veut dire: déplacer vers *ayānaya*. Mais on ne sait pas ce qu'est *aya*, et ce qu'est *anaya*? *aya* va vers la droite, *anaya* vers la gauche<sup>17</sup>. Quand les cases où arrivent les pions allant vers la droite et vers la gauche ne sont pas occupées par les pions adverses, c'est *ayānaya*. Le pion à déplacer vers l'*ayānaya* s'appelle *ayānayīna*<sup>18</sup>».

Nous pouvons donc suivre ce jeu jusqu'à l'époque de Pāṇini. Cependant il me semble exclus que ce soit à lui que l'on pense dans le Mahābhārata, sauf dans les passages cités du Livre IV, et peut-être en IV, 69, 29 sq, où, comme nous l'avons vu plus haut, il est question d'un jeu avec les *pāśakas*. Dans des époques plus récentes il semble que le jeu de Trictrac, si l'on ose l'appeler ainsi, se soit beaucoup développé et ait fait reculer l'ancien jeu de dés.

Il y a évidemment plusieurs types de jeux joués avec des dés et un plateau, mais, contrairement à Lüders, je ne pense pas que les jeux modernes, comme le Pachisi et le Cauri, puissent être dérivés du jeu semblable au Trictrac décrit plus haut.

---

<sup>16</sup> D'après Mac Donell (a. a. O., p. 121), ce jeu aurait été exactement comme celui d'aujourd'hui. Il dit: Ce jeu est ainsi décrit dans le Mahābhāṣya de Patañjali: «Two opposed parties move with their pieces (*śāra*) to the right and then, after traversing the places or squares (*pada*) on their own side, turn to the left and try to move into the position of the adversary». Si nous comparons cette description avec les textes cités plus haut, nous voyons qu'elle a peu en commun avec l'original; mais elle coïncide merveilleusement avec la façon dont Weber (Ind. Stud. XIII, pp. 422 sq) décrit le jeu allemand de Trictrac: «Les indications du Bhāṣya. .. et les explications de Kaiyyāṭa ... ne laissent aucun doute qu'il s'agissent simplement ici de notre Trictrac où les deux parties adverses également se déplacent d'abord vers la droite, et ensuite, après avoir franchi les cases se trouvant de leur côté, se tournent vers la gauche pour essayer d'entrer dans la position de l'adversaire».

<sup>17</sup> Weber (Ind. Stud. III, pp. 472 sq), qui a montré le premier le rapport entre ces passages du Mahābhāṣya et de Bartṛhari, pense que cette explication de *aya* et d'*anaya* est tout simplement à rejeter, et il traduit *ayānayīna* par: «(pièce qui) est exposée à la chance ou à la malchance, c. à-d. au hasard», mais il n'y a aucune raison de se méfier de l'explication de Patañjali. Macdonell (a. a. O.) va encore plus loin et prétend que ce jeu s'appelait «chance et malchance» (this game, called *ayānaya*, luck and unluck); comme le montrent les textes cités plus haut, Patañjali ne parle absolument pas du nom du jeu.

<sup>18</sup> Des explications de Kaiyyāṭa, on tire des règles de jeu qui correspondent parfaitement avec celles d'aujourd'hui:

*sasahāyasya śārasya parair nākramyate padam |  
asahāyas tu śāreṇa parakīyeṇa bādhyate ||*

## Conclusion

D'après cet essai de Lüders, nous pouvons être presque certains que, depuis les temps védiques, les jeux de dés étaient joués avec des noix de vibhītaka. On utilisait cette sorte de dés pour les jeux rituels avec des modus operandi spécifiques et pour le jeu proprement dit. Le nombre de dés lancés jouait un rôle prépondérant. Lüders nous montre très prudemment ([on pourrait penser par exemple...](#)) comment il pense que l'on jouait voir p. 4, le jeu védique, en gras). Ensuite les noix de vibhītaka ont cédé la place aux *pāśakas* qui pouvaient être lancés sans accessoires dans des buts divinatoires et pour jouer, ou bien avec un tableau, conduisant aux jeux modernes.

Lüders est très modeste à propos de son essai. il écrit:

En conclusion de son article "[Sur l'arbre Vibhīdaka](#)"<sup>19</sup>, Roth devait reconnaître: « Comment se déroulait ce jeu, et quel était son but, personne ne peut le dire ». Si j'ose, malgré cela, traiter cette difficile question, c'est parce que ces derniers temps, toute une série de textes ont paru, qui me semblent à même d'éclairer cette obscurité où baigne le jeu de dés. Je pense en fait qu'il est possible avec leur aide d'apporter de la clarté, au moins sur quelques points. Mais malgré cela, beaucoup reste encore inexpliqué, et ce nouveau matériel lui-même apporte avec lui de nouvelles difficultés que je ne suis pas capable de résoudre. Je ne peux donc considérer cet article que comme un timide essai dans un domaine qui n'a jusqu'ici connu aucune description satisfaisante.

---

19 [Gurupūjakaumudī](#), p. 4

## Œuvres citées

R̥gveda  
Vājasaneyasaṃhitā  
Taittirīyasaṃhitā  
Maitrāyaṇi ṣaṃhitā  
Kāṭhaka  
Atharvaveda  
Śatapathabrāhmaṇa  
Taittirīyabrāhmaṇa  
Chāndogya-Upaniṣad  
Lātyāyana Śrautasūtra  
Kātyāyana Śrautasūtra  
Āpastamba Śrautasūtra  
Baudhyāyana Śrautasūtra  
Mānava Śrautasūtra  
Āpastamba Gṛhyasūtra  
Hiraṇyakeśin Gṛhyasūtra  
Kauśikasūtra  
Āpastamba Dharmasūtra  
Yājñavalkya Dharmasūtra  
Nāradaśmṛti  
Mahābhārata  
Harivaṃśa  
Bhāratamañjarī  
Bālabhārata  
Kathāsaritsāgara  
Bartṛhari  
Subhāṣitāvali  
Mṛcchakaṭika  
Daśakumaracarita  
Sthavirāvalīcarita  
Kathakośa  
Bower Mss  
Pāśakakevalī  
Nitimayūkha  
Tithitattva  
Jyotiṣa

Nirukta  
Pāṇini  
Mahābhāṣya  
Kāśikā  
Hemacandra Uṇadiganasūtra  
Amarakośa  
Abhidhānaratnamāli  
Mañkhakośa  
Abhidhānacintāmaṇi  
Anekārthasaṃgraha  
Dīghanikāya  
Majjhimanikāya  
Saṃyuttanikāya  
Aṅguttaranikāya  
Dhammapada  
Suttanipāta  
Theragāthā  
Jātaka  
Milindapañha  
R̥ṣabhapañca

## Commentateurs

Nilakaṇṭha  
Sāyaṇa  
Durga  
Kamalākar  
Agniswāmin  
Rudradatta  
Matṛdatta  
Dārila  
Yājñikadeva Paddhati  
Mahīdhara  
Caturbhujamiśra  
Anandagiri  
Yāśka

