

**1 DOSSIER THÉMATIQUE :  
HISTOIRES DE FIGURES CONSTRUITES : LES FONDATEURS DE RELIGION**

**DOSSIER THÉMATIQUE :  
JOUER DANS L'ANTIQUITÉ : IDENTITÉ ET MULTICULTURALITÉ  
*GAMES AND PLAY IN ANTIQUITY: IDENTITY AND MULTICULTURALITY***

- 71** Véronique DASEN et Ulrich SCHÄDLER  
Introduction
- EGYPTE**
- 75** Anne DUNN-VATURI  
Aux sources du « jeu du chien et du chacal »
- 89** Alex DE VOOGT  
Traces of Appropriation: Roman Board Games in Egypt and Sudan
- 100** Thierry DEPAULIS  
Dés coptes ? Dés indiens ?
- MONDE GREC**
- 113** Richard. H.J. ASHTON  
Astragaloi on Greek Coins of Asia Minor
- 127** Véronique DASEN  
Saltimbanques et circulation de jeux
- 144** Despina IGNATIADOU  
Luxury Board Games for the Northern Greek Elite
- 160** Ulrich SCHÄDLER  
Greeks, Etruscans, and Celts at play
- MONDE ROMAIN**
- 175** Rudolf HAENSCH  
Spiele und Spielen im römischen Ägypten: Die Zeugnisse der verschiedenen Quellenarten
- 186** Yves MANNIEZ  
Jouer dans l'au-delà ? Le mobilier ludique des sépultures de Gaule méridionale et de Corse (V<sup>e</sup> siècle av. J.-C. – V<sup>e</sup> siècle apr. J.-C.)
- 199** Mark Anthony HALL  
Whose Game is it Anyway? Board and Dice Games as an Example of Cultural Transfer and Hybridity
- 213** VARIA

## DOSSIER THÉMATIQUE

### « JOUER DANS L'ANTIQUITÉ. IDENTITÉ ET MULTICULTURALITÉ »

#### INTRODUCTION

dir. Véronique Dasen et Ulrich Schädler

#### Véronique DASEN

Professeure en archéologie classique  
ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520)  
Université de Fribourg, Suisse  
veronique.dasen@unifr.ch

#### Ulrich SCHÄDLER

Directeur du Musée Suisse du Jeu  
u.schaedler@museedujeu.ch

#### RÉSUMÉ

Une approche pluridisciplinaire, croisant données archéologiques, écrites et iconographiques permet de saisir les modes de circulation des jeux en Méditerranée antique. Ce dossier ouvre plusieurs pistes de recherche sur les enjeux identitaires, réels ou imaginaires de la culture ludique antique dans la longue durée, de l'Égypte pharaonique à la fin de l'Antiquité.

#### MOTS-CLÉS

Dés,  
divination,  
identité culturelle,  
jetons,  
jeu,  
koiné ludique,  
Palamède,  
pions,  
plateau de jeu

A pluridisciplinary approach, crossing archaeological, written and iconographic sources allows us to grasp the modes of circulation of play and games in the ancient Mediterranean. This special issue opens several avenues of research on the identity issues, real or imaginary, conveyed by ancient play culture, from pharaonic Egypt to the end of Antiquity.

#### KEYWORDS

Dice,  
divination,  
cultural identity, tokens,  
games,  
ludic koine,  
Palamedes,  
pawns,

Ce dossier thématique est issu du colloque *Jeux et multiculturalité dans l'Antiquité gréco-romaine* organisé par l'Université de Fribourg et le Musée Suisse du Jeu, qui a eu lieu les 20-22 octobre 2014 à La Tour-de-Peilz [1]. Le colloque s'est déroulé à l'occasion du deuxième volet de l'exposition temporaire *Veni, vidi*, ludique au Musée Suisse du Jeu, « Jouer avec l'Antiquité », sur la réception de l'Antiquité dans les jeux modernes et contemporains [2].

L'objectif de cette rencontre scientifique était d'entamer l'étude d'un aspect jusqu'ici négligé de la culture ludique antique relative aux modes de circulation des jeux en Méditerranée, tout en s'intéressant à l'identité culturelle, réelle ou imaginaire, que ceux-ci véhiculent. La démarche était associée à une réflexion sur les quatre principes du jeu de Roger Caillois, menée par l'anthropologue Roberte Hamayon, afin d'élaborer de nouvelles approches adaptées au contexte des sociétés antiques que R. Caillois n'a pas abordé [3]. Le colloque a permis de prendre conscience de l'ampleur du sujet et des nombreuses pistes à explorer. Les échanges ont motivé la préparation d'un projet de recherche plus ambitieux, *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*, déposé auprès de l'European Research Council (ERC), qui a démarré en octobre 2017 [4]. L'octroi de ce projet a permis de mûrir les contributions du colloque en bénéficiant de la dynamique de ce nouveau travail collectif dont elles intègrent les premiers résultats [5].

La question de l'identité culturelle est abordée par les auteurs anciens eux-mêmes qui situent parfois l'origine des jeux dans un cadre historique et géographique précis. Les jeux sont ainsi associés à l'Asie Mineure chez Hérodote (*Histoires*, I, 94) qui raconte comment les Lydiens auraient découvert « les dés, les osselets, la balle, et les jeux de toute espèce, sauf le jeu de pions » pour supporter

une longue période de famine, avant d'émigrer en Ombrie pour y fonder la culture tyrrhénienne ou étrusque. Chez Platon (*Phèdre*, 274-276), l'Égypte occupe le rôle principal : le dieu égyptien Theuth (Thoth) y aurait inventé les jeux de pions et de dés, à côté de la géométrie, de l'arithmétique et de l'écriture. Pour d'autres auteurs, les dés et les jeux de pions comptent parmi les créations d'un Grec, Palamède, qui démontre ainsi sa dimension de héros civilisateur [6].

Les articles réunis ici constituent une première étape sur le chemin d'une réévaluation de la dimension identitaire de la culture ludique examinée sur une longue période, de l'Égypte pharaonique à la fin de l'Antiquité. Tous croisent des sources variées, principalement archéologiques, mais aussi écrites et iconographiques. L'ambition est de tenter de saisir dans quelle mesure les traces des pratiques ludiques peuvent témoigner de circulations et d'interactions multiculturelles entre monde grec, oriental, romain, barbare ou romanisé, notamment aux frontières de l'Empire.

Une première série d'articles concerne l'identification de l'origine et des modes de circulation des jeux. Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi (*Le jeu du chien et du chacal, marqueur égyptien ou adaptation thébaine*) s'interroge sur le lieu de création, proche-oriental ou égyptien, de deux jeux de plateau (« Jeu du chien et du chacal » ou « Jeu de 58 trous et « Jeu de 20 cases »), en examinant le rôle des relations commerciales, diplomatiques et des campagnes militaires dans la diffusion de ces jeux au début du II<sup>e</sup> millénaire. Les processus d'appropriation culturelles sont visibles dans les variations des schémas qui structurent les plateaux de jeu de *Duodecim Scripta* en bois, pierre ou sous forme de graffiti découverts au Soudan ainsi qu'en Égypte romaine et copte (II<sup>e</sup>-IV<sup>e</sup> s. apr. J.-C.). Alex De Voogt (*Traces of Appropriation: Roman Board Games in Egypt and Sudan*) relève que la présence

[1] Le colloque a eu lieu grâce au soutien financier du Fonds National Suisse et de la Faculté des Lettres et des Sciences humaines de l'Université de Fribourg. Nous remercions également vivement l'Université de Fribourg pour sa contribution à la publication de ce numéro.

[2] <<http://www.venividiludique.ch>>

[3] CAILLOIS 1958 ; HAMAYON 2012. Sur les enjeux et les débats à l'époque de la mise en place de ces concepts, WENDLING 2010 ; DI FILIPPO| 2014.

[4] ERC Advanced Grant, 2017-2022 (no 741520), <[locusludi.ch](http://locusludi.ch)> sous la direction de Véronique Dassen, en partenariat avec le Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz.

[5] Voir aussi DASEN 2019, et l'exposition « Ludique ! Jouer dans l'Antiquité », Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019.

[6] *Anthologie Palatine*, XV, 18 ; Pausanias, II, 20, 3 et X, 31 ; Philostrate, *Sur les héros*, XXXIII, 3 ; Sophocle, *Palamède*, fr. 479 (Radt *TrGrFr* IV) ; TARROUX 2012 ; VESPA, 2019 et sous presse.

d'éléments centraux susceptibles de stocker les jetons au cours du jeu, inconnus sur les plateaux trouvés à Rome et en Italie, pourrait indiquer la fluctuation des règles aux marges de l'Empire dans les garnisons de soldats ainsi que dans le milieu de l'élite. Les traces papyrologiques et littéraires d'Égypte romaine réunies par Rudolf Haensch (*Spiele und Spielen im römischen Ägypten. Die Zeugnisse der verschiedenen Quellenarten*) sont relativement minces, mais elles semblent témoigner de la dynamique d'une *koiné* où circulent des jeux et jouets (osselets de gazelle, dés...) similaires entre Égyptiens, Grecs et Romains, quand l'onomastique permet de saisir les identités. De petite taille, faciles à transporter, les accessoires ludiques ont pu circuler très loin, au-delà du cadre méditerranéen. Thierry Depaulis (*Dés coptes ? Dés indiens ?*) soutient l'hypothèse de l'introduction en Inde vers le VIII<sup>e</sup> siècle d'un modèle de dé égyptien d'époque copte, comme le suggèrent différents éléments morphologiques, telle la forme oblongue, la numération 1-6/2-5 et le décor d'ocelles ; certains signes (le scorpion, la surcharge d'ocelles) pourraient indiquer une fonction divinatoire ou magique. Mais comment identifier ce qui a circulé exactement avec la culture matérielle, quelles règles et quelles pratiques sociales ? Comme Mark A. Hall (*Whose Game is it Anyway? The Role of Board and Dice Games in Facilitating Social Interaction and Cultural Exchange*) le souligne, il est impossible de le déterminer. Si les objets ont été conservés, comment reconstituer la façon de les manipuler ? La seule certitude est que le jeu crée un espace d'échange, ce qui implique la capacité de se transformer d'une manière protéiforme qu'il n'est pas possible de réduire à une théorie du diffusionisme.

Une deuxième série de contributions livre le précieux recensement d'un matériel ludique en partie encore inédit provenant de contextes principalement funéraires dans le monde grec et romain. Les auteurs soulèvent différentes hypothèses sur le type de jeu déposé et la fonction de sa présence auprès du défunt. Pour des raisons de conservation, d'ordinaire seuls les jetons, pions, dés ou osselets ont été retrouvés, ce qui laisse ouverte la question de l'identification de la structure du plateau, et par là du type de jeu pratiqué avec ces accessoires (*Ludus latruncularum, duodecim scripta, alea, marelle ?*), d'autant plus que seule une sélection de la panoplie de jeu est généralement déposée dans la tombe. Despina Ignatiadou

(*Macedonian board games with glass gaming pieces*) relève qu'en Macédoine ce matériel, souvent luxueux, caractérise les tombes d'une élite masculine, comme si le jeu était le marqueur d'un statut social élevé, sans rejeter l'hypothèse de l'usage divinatoire des dés et osselets, notamment dans la sépulture du prêtre et guérisseur de Derveni. En Italie préromaine, la présence de pions en verre et en pierre, ainsi que de dés cubiques dans les nécropoles étrusques de la vallée du Pô (VI<sup>e</sup>-III<sup>e</sup> s. av. J.-C.) signale des échanges économiques et culturels avec le monde grec. Ulrich Schädler (*Greeks, Etruscans, and Celts at play*) s'interroge aussi sur le rôle que les Celtes étrusquisés, installés en Étrurie dès le V<sup>e</sup> siècle av. J.-C., pourraient avoir joué dans la transmission de jeux de pions auprès des populations celtiques transalpines. Comme le souligne Yves Manniez au sujet de la Gaule romaine (*Jouer dans l'au-delà ? le mobilier ludique des sépultures antiques du sud-est de la Gaule*), l'interprétation de ce matériel en contexte funéraire est complexe. La finalité de l'offrande doit être analysée en fonction de différents paramètres, si le matériel est brûlé ou non, si la panoplie est complète ou non. Les vivants cherchent-ils à marquer le statut social du défunt, à lui procurer une distraction dans l'au-delà, ou à conjurer le sort ?

Hors de contextes funéraires, d'autres traces de savoirs apparentés au monde ludique peuvent être identifiées. La présence du motif des osselets ou astragales dans le monnayage grec constitue un marqueur de pratiques divinatoires (astragalomantie) dont témoignent également les documents épigraphiques. Le corpus savamment réuni par Richard Ashton (*Astragaloï on Greek Coins of Asia Minor and Thrace*) éclaire la distribution géographique et chronologique de ces pratiques, notamment dans les cités d'Asie mineure (V<sup>e</sup>-III<sup>e</sup> s. av. J.-C.).

La construction d'une *koiné* ludique méditerranéenne s'est aussi opérée au gré du déplacement d'une catégorie particulière de professionnels, les saltimbanques ou artistes de rue. Le bilan que dresse Véronique Dasen (*Saltimbanques et circulation de jeu*) fait ressortir le caractère insaisissable d'une identité construite et en partie fictive, alliant altérité ethnique, physique et genrée. Omniprésents, mais souvent invisibles, ces personnes ont transmis l'usage d'une large gamme de jeux (balle, cerceau...) et de pratiques (acrobatie, funambulisme...) qui s'inscrivent dans la longue durée, où jeu et divination à nouveau se conjuguent. ■

---

## BIBLIOGRAPHIE

**CAILLOIS, Roger, 1958, *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris.**

**DI FILIPPO, Laurent, 2014, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication* 25, p. 281-308.**

**DASEN, Véronique (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*, Catalogue de l'exposition, Lugdunum Musées et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019, Lyon, 2019.**

**HAMAYON, Roberte, 2012, *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris.**

**TARROUX, Stéphane, 2012, « Fortunes de Palamède », dans Isabelle Bardiès-Fronty *et al.*, *Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval*, Catalogue de l'exposition, 28 novembre 2012- 4 mars 2013, Musée de Cluny, Paris, p. 24-26.**

**VESPA, Marco, « Palamède et l'invention des jeux », dans Véronique Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*, Catalogue de l'exposition, Lugdunum Musées et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019, Lyon, 2019, sous presse.**

**VESPA, Marco, sous presse, « La sagesse de Palamède : les dés, les pions et l'établissement d'un ordre », dans David Bouvier & Véronique Dasen (éd.), *Le temps est un enfant qui joue. Héraclite et l'ordre du monde*.**

**WENDLING, Thierry, 2010, « Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974) », *Jouer/Play, Ethnologies* 32, p. 29-49.**

## AUX SOURCES DU « JEU DU CHIEN ET DU CHACAL » [1]

Anne DUNN-VATURI

Research Associate  
Department of Ancient Near Eastern Art  
The Metropolitan Museum of Art  
dunn-a@metmuseum.org

## RÉSUMÉ

Le matériel archéologique de l'Égypte et du Proche-Orient comporte de nombreux témoignages de jeux de parcours. Les relations commerciales et les conquêtes qui ont animé ces régions ont favorisé la diffusion de certains jeux, tels que le « jeu du chien et du chacal », également connu sous son autre nom moderne de « jeu de 58 trous », car l'on ne connaît pas son appellation originelle. Ce jeu, attesté des rives du Nil aux confins de l'Iran pendant plus d'un millénaire, a subi quelques variations morphologiques et décoratives en fonction de son contexte culturel.

Grâce aux conditions climatiques de l'Égypte et aux travaux des pionniers de l'égyptologie, des plateaux en bon état de conservation ont été découverts dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Ainsi, il est admis très tôt que le « jeu du chien et du chacal » est d'origine égyptienne. Cette

contribution tente de déterminer si l'on peut considérer que le jeu a pris forme en Égypte ou dans une contrée voisine. En effet, les premières attestations de ce jeu au Proche-Orient rivalisent d'ancienneté avec les jeux égyptiens et le corpus oriental s'avère plus large au début du II<sup>e</sup> millénaire que ce qui a pu être envisagé.

## MOTS-CLÉS

Anatolie,  
Égypte,  
Iran,  
jeu de plateau,  
jeu de 58 trous,  
jeu de 20 cases,  
Mésopotamie.

The archaeological material from Egypt and the Near East includes significant evidence for board games. Commercial relations and military conquests in these regions enabled the diffusion of several games whose ancient names remain unknown, such as the game of Hounds and Jackals, also called the game of 58 holes. This game, attested from the Nile Valley and eastward as far as Iran for more than a millennium, underwent some variations in the shape and decoration of the boards depending on their cultural context.

Due to the conditions afforded by the Egyptian climate and pioneering work by Egyptologists, playing scenes and game boards in good states of preservation were discovered since the end of the 19<sup>th</sup> century. The game of Hounds and Jackals was therefore described as Egyptian early on. This paper tries to determine if

we can confirm that the game originated in Egypt or rather in a neighboring region: the earliest examples from the Near East turn out to be as ancient as those found in Egypt, and the eastern corpus proves to be more important during the early second millennium BCE than previously thought.

## KEYWORDS

Anatolia,  
Egypt,  
Iran,  
board game,  
game of fifty-eight holes,  
game of twenty,  
Mesopotamia.

*Article accepté après évaluation par deux experts selon le principe du double anonymat*

## LES JEUX DE PLATEAU ÉGYPTIENS

Le goût très vif des Égyptiens pour les jeux de plateau a certainement influencé l'attribution de leur invention par Platon [2]. Dès les premières dynasties, le *mehen*, jeu dit « du serpent » en raison de la forme enroulée de son parcours faisant référence au dieu serpent Mehen, a côtoyé le *senet*, composé de 3 x 10 cases. Ces deux jeux sont les plus répandus, mais d'autres types, à 3 x 11 ou 3 x 12 cases, ou encore à trous, sont connus aux périodes pharaoniques [3]. Les assemblages – plateaux, pions, dés – sont rarement retrouvés complets, compliquant l'attribution d'un accessoire à un jeu en particulier. Il est possible d'en esquisser une typo-chronologie. De la période prédynastique (c.3500-3100 av. J.-C.) au Nouvel empire (c.1500-1069 av. J.-C.), les bâtonnets de lancer sont d'usage. Dès le II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C., les osselets sont également adoptés, probablement en relation avec le « jeu de 20 cases » [4]. Certains objets se retrouvent dans plusieurs régions du Proche-Orient. Un dé à quatre côtés traversé par un axe, comme un toton, est ainsi attesté dans l'Égypte du Nouvel empire, provenant peut-être du Levant Sud où des exemples plus anciens ont été découverts [5]. Enfin, le dé cubique, apparu au III<sup>e</sup> millénaire av. J.-C. dans la vallée de l'Indus et en Mésopotamie [6], semble se généraliser plus tard en Égypte, vers l'époque ptolémaïque (332-30 av. J.-C.). Sans règle écrite, il est tentant de reconstruire leurs règles en suivant la même ergonomie que pour les jeux actuels, dits jeux de course-poursuite, où des adversaires cherchent à parvenir au but le plus rapidement possible. Certains jeux dépassent le cadre des loisirs et occupent une place importante dans les pratiques funéraires, reflets des croyances antiques dans l'Autre. Le destin du défunt, scellé par le résultat des dés, est symboliquement mis en parallèle avec la partie de jeu [7]. Le jeu déposé auprès du défunt a pu servir d'instrument pour sa renaissance.

Grâce aux conditions climatiques favorables à la conservation des matériaux et aux travaux des pionniers de l'égyptologie, les jeux de pions, tels que le *senet* et le « jeu de 20 cases », sont publiés dans le courant du XIX<sup>e</sup> siècle [8]. Depuis ces premières découvertes, les mêmes types de jeux sont attestés de la vallée du Nil à la vallée de l'Indus, en raison des relations commerciales et des conquêtes qui ont touché ces régions. Ceci rend parfois difficile l'attribution de la création d'un jeu à une région précise, surtout lorsque la chronologie est complexe.

### LE « JEU DE 58 TROUS »

La question de l'origine se pose en particulier pour le jeu percé de trous parcourus par des fiches, dont on ignore le nom ancien, mais communément appelé « jeu de 58 trous ». En 1940, Étienne Drioton ne peut pas trancher dans son étude exhaustive de ce jeu qu'il considère « originaire d'Asie [...] ou bien, inventé en Égypte » [9]. En l'absence de texte, le contexte de création du jeu nous échappe encore en partie, mais des données récentes permettent de dresser un panorama différent des débuts de sa diffusion au II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C. En effet, de nouvelles découvertes ont augmenté le corpus qui dénombre environ quarante exemplaires répartis du Soudan, ancienne Nubie, aux confins de l'Iran [10], et plusieurs datations font l'objet de révision.

Cette étude du « jeu de 58 trous » considère dans un premier temps pourquoi il est généralement qualifié d'égyptien, puis envisage les éléments favorables à l'hypothèse d'un jeu de conception étrangère, à l'instar du « jeu de 20 cases ». Ce dernier, importé en Égypte au cours du II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C., permet d'observer un processus d'adaptation culturelle réussi.

[1] Je tiens à remercier les deux relecteurs anonymes dont les remarques m'ont été d'une aide précieuse.

[2] Platon, *Phèdre*, 274c-275b.

[3] CRIST, DUNN-VATURI & DE VOOGT 2016, p. 15-33, 41-60, 77-80.

[4] *Ibid.*, p. 5-11.

[5] *Ibid.*, p. 10-11.

[6] SCHÄDLER 2012 ; CRIST, DUNN-VATURI & DE VOOGT 2016, p. 11-12.

[7] LERAT 2012, p. 126.

[8] WILKINSON 1837, p. 418-421.

[9] DRIOTON 1940, p. 200.

[10] Des exemplaires ont été retrouvés dans les pays modernes suivants : Égypte, Irak, Iran, Israël, Jordanie, Liban, Soudan, Syrie et Turquie. Pour une liste détaillée voir DE VOOGT, DUNN-VATURI & EERKENS 2013, p. 1724-1725, table 2.

## DES PREMIÈRES DÉCOUVERTES JUSQU'AU DÉBUT DU XX<sup>E</sup> SIÈCLE : UN ENCHAÎNEMENT EN FAVEUR DE L'ÉGYPTE

En 1889, William Matthew Flinders Petrie découvre un plateau en argile percé de 58 trous disposés de manière symétrique à Lahoun, petite cité du Fayoum (fig. 1) [11]. Il s'agit à ce jour du seul exemplaire égyptien trouvé en contexte domestique. Cet objet est alors considéré comme « un jeu totalement différent » [12], inconnu en Égypte, bien qu'un exemplaire en faïence en forme d'hippopotame soit entré au musée du Louvre dans la collection Champollion dès 1827 ; l'identification de ce plateau avait alors échoué à cause de la présence de deux cavités interprétées comme des encriers [13].

Un tournant décisif dans la compréhension du « jeu de 58 trous » se produit lors de la mise au jour en 1910 d'une petite table en ivoire accompagnée de ses pions en forme de tige, cinq à tête de chien et cinq à tête de chacal, dans la tombe de Reniseneb à El-Assassif, datant du règne d'Amenemhat IV (c.1814-1805 av. J.-C.) à la XII<sup>e</sup> dynastie (fig. 2) [14]. Comme El-Assassif est l'une des nécropoles de la cité de Thèbes, le nom de cette capitale est généralement

associé à ce jeu. Howard Carter est le premier chercheur à essayer de comprendre le fonctionnement du jeu qu'il baptise d'après ses pions « jeu du chien et du chacal » [15]. Il le décrit comme un jeu de hasard et suggère que les pions se déplacent en fonction du lancer d'osselet ou de dé, en proposant un itinéraire différent (fig. 3) de celui suggéré par W.M. Flinders Petrie dans le rapport de Lahoun [16]. Selon H. Carter, chaque joueur démarre au centre du plateau, descend la rangée médiane et remonte le long du bord pour terminer au sommet, au trentième trou, dans un but

[11] Petrie Museum, Londres, UC16722. Un plateau en bois, rapporté l'année précédente par Eugène Grébaut de Haute Égypte avait bien été enregistré comme jeu dans l'inventaire du musée de Boulaq au Caire mais sans plus de précision (JE 28564, CG 68127).

[12] PETRIE 1890, p. 30.

[13] Musée du Louvre, Paris, N 3043. GUICHARD 2013, p. 228, M. 62 : « encier représentant une grenouille ornée d'incrustations en émaux de couleur; à deux godets, et le dos criblé de petits trous pour recevoir les roseaux ou plumes à écrire [...] collection Salt n° 832 ».

[14] The Metropolitan Museum of Art, New York, 26.7.1287a-k. CARNARVON & CARTER 1912, p. 56-59.

[15] HOERTH 2007, p. 66.

[16] PETRIE 1890, p. 30.

Figure 1 : plateau en argile, Lahoun, XII<sup>e</sup> dynastie (c.1981-1802 av. J.-C). Petrie Museum, UC16722. Photo : M.-J. Castor © Petrie Museum – UCL.





commun en forme de *chen*, hiéroglyphe symbolisant l'éternité. Cette cavité devait recevoir un élément d'incrustation, aujourd'hui disparu, que l'amulette en forme de *chen* également retrouvée dans la tombe de Reniseneb nous permet d'imaginer (fig. 4). D'autres postes particuliers sont marqués par une ligne reliant deux trous (postes 6 et 20, 8 et 10) ou l'ajout du signe *nefer*, signifiant « bon et beau » (postes 15 et 25). H. Carter ne se prononce pas sur l'origine du jeu,

mais sa découverte exceptionnelle apparaît comme un symbole du raffinement du Moyen Empire, relayée dans de nombreuses publications qui contribuent à forger l'identité égyptienne du jeu [17].

Une décennie plus tard, de nouvelles trouvailles révèlent l'étendue géographique de la distribution du jeu, de l'Égypte à l'Iran. L'ancienneté des exemplaires égyptiens est évoquée à l'occasion de la publication de la table de jeu en bois découverte dans une tombe

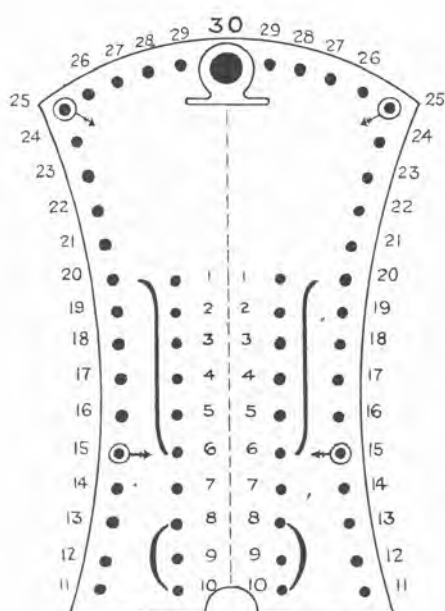


[17] Centre de la Vieille Charité (Marseille) 1991, p. 156.

◀ Figure 2 : jeu du « chien et du chacal » en ivoire, ébène et sycomore, Thèbes, règne d'Amenemhat IV (c.1814-1805 av. J.-C.), The Metropolitan Museum of Art, Purchase, Edward S. Harkness Gift, 1926, 26.7.1287a-k. Image © The Metropolitan Museum of Art.

▶ Figure 3 : proposition de reconstitution de la séquence du parcours. Dessin d'après CARNARVON, Earl of et CARTER H., *Five Years' Exploration at Thebes*, London, Oxford University Press, 1912, p. 57, Figure 14.

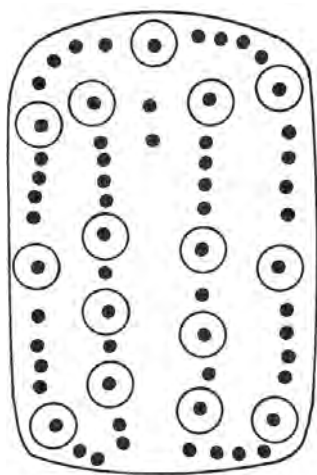
▼ Figure 4 : amulette en forme de *chen* en or et cornaline, Thèbes, règne d'Amenemhat IV (c.1814-1805 av. J.-C.), The Metropolitan Museum of Art, Purchase, Edward S. Harkness Gift, 1926, 26.7.1347. Image © The Metropolitan Museum of Art.



du Moyen Empire de la nécropole de Sedment [18]. W.M. Flinders Petrie utilise le premier l'appellation « jeu de 58 trous » en raison du double parcours de 29 trous [19]. Ce nom moderne est privilégié car les fiches à tête de chien et de chacal ne sont pas utilisées de manière systématique, notamment hors d'Égypte.

Au Proche-Orient [20], un décalage similaire peut être observé entre les premières découvertes des plateaux de « jeu de 58 trous » et leur identification comme matériel ludique. Au XIX<sup>e</sup> et au début du XX<sup>e</sup> siècle, ce jeu est absent des manuels de référence d'archéologie orientale. Le plateau complet trouvé en 1859 à Ur, dans le sud de la Mésopotamie, est ainsi simplement enregistré comme « objet quadrangulaire » (fig. 5) [21]. D'autres plateaux découverts au Levant Sud et en Iran au début du XX<sup>e</sup> siècle ne sont pas identifiés comme jeux en raison de leur état inachevé ou fragmentaire, ou encore de l'absence d'accessoire de jeu (pion, dé). Le plateau de Gézer, au Levant Sud,

d'abord interprété comme une plaque représentant la déesse Astarté en raison de sa forme anthropomorphe et du fait que certains trous ne sont pas percés [22], n'est identifié correctement que lorsque W.M. Flinders Petrie l'inclut dans sa liste de *comparanda* dans le rapport archéologique de Sedment. En 1904, plusieurs plaques en pierre, malheureusement toutes incomplètes, furent découvertes par Jacques de Morgan sous le temple du dieu Inshushinak à Suse en Iran dans une cachette interprétée comme un dépôt votif (fig. 6) [23]. Les premières interprétations en font tantôt une forme de jeu de solitaire, tantôt un abaque, la confusion entre accessoires de jeu et de calcul étant courante [24]. En 1926, les mêmes plaques sont décrites par Maurice Pézard et Edmond Pottier comme des pièces d'« usage incertain (jeu, tablette magique ou destinée au calcul ?) » [25]. Il faut attendre les années 1930 pour voir se développer une meilleure compréhension de ce mobilier.



[18] Petrie Museum, Londres, UC31348. PETRIE & BRUNTON 1924, p. 7-8, pl. XXI-XXII.

[19] PETRIE 1927, p. 55.

[20] Le Proche-Orient n'a pas de délimitation officielle et correspond ici à la région qui s'étend de la Méditerranée orientale au plateau iranien.

[21] British Museum, Londres, 123331. « Terracotta, quadrangular object slightly rounded at the corners & stayed with small holes some of them surrounded with circles. L. 4 1/10. » (registre du British Museum, octobre 1859).

[22] Israel Museum, Jerusalem, IMJ 8796. MACALISTER 1904, p. 16, fig. 4 ; MACALISTER 1912, p. 416, fig. 501 ; COOK 1925, pl. 28 : 2. Il s'agit du seul exemplaire complet en terre cuite de la catégorie du « jeu de 58 trous » dite « en forme de violon ».

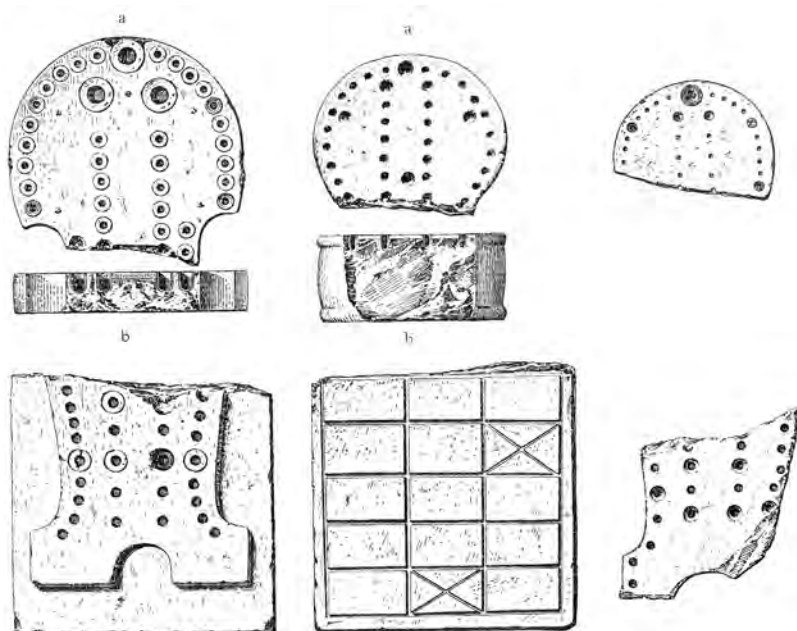
[23] Musée du Louvre, Paris, Sb 2911-2912, Sb 10189-10191. DE MECQUENEM 1905, p. 104-106, fig. 345-350.

[24] DE MECQUENEM 1905, p. 128.

[25] PÉZARD & POTTIER 1926, p. 179-180, n° 419b.

▲ Figure 5 : plateau en terre cuite, Ur, début du II<sup>e</sup> millénaire ou milieu du I<sup>er</sup> millénaire av. J.-C. British Museum, London, 123331. Dessin : d'après HOERTH A., « The Game of Hounds and Jackals », I. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London, The British Museum Press, 2007, Figure 7.3, c.

► Figure 6 : plateaux du dépôt du temple d'Inshushinak, Suse, musée du Louvre, en haut de gauche à droite Sb 2911, Sb 10190, Sb 10189, en bas de gauche à droite Sb 2912, Sb 10191. D'après MECQUENEM R. de, *Offrandes de fondation du temple de Chouchinak*, J. de Morgan & G. Jéquier (dir.), *Mémoires de la Délégation en Perse VII*, Paris, Recherches archéologiques, 1905, Figure 345-350.





◀ Figure 7 : jeu du « chien et du chacal » en bois, Deir el-Bahari (rive ouest de Thèbes), XI<sup>e</sup> dynastie (c.2030-1981 av. J.-C.), The Metropolitan Museum of Art, Rogers Fund, 1926, 26.3.154. Image © The Metropolitan Museum of Art.

▼ Figure 8 : plateau dit « en forme de violon », Nouvel Empire, Egyptian Museum, Le Caire, CG 68127. Photo : J. VanRensselaer.



Le « jeu de 58 trous » n'est alors connu que par quatre ensembles et quelques trouvailles isolées. Les avis concernant son origine géographique reposent principalement sur la primauté du matériel égyptien. Les premiers plateaux égyptiens (fin III<sup>e</sup> millénaire-première partie du II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C.) évoquent la forme d'un bouclier oblong (fig. 7). Le deuxième type, dit « en forme de violon », ressemble quant à lui à un bouclier avec deux échancrures sur les longs côtés et son aire de distribution s'étend du Soudan au Levant Sud (fig. 8). Le troisième groupe correspond aux plateaux de Suse mentionnés plus haut, tandis que le quatrième ensemble provient de Mésopotamie et appartient à la période néo-assyrienne (VIII<sup>e</sup>-VII<sup>e</sup> siècles av. J.-C.) [26]. Selon Cyril Gadd, l'origine égyptienne du « jeu de 58 trous » ne fait aucun doute. Dans son article intitulé « Un jeu égyptien en Assyrie » [27], il propose d'identifier les exemplaires néo-assyriens comme des importations égyptiennes en se fondant sur les campagnes militaires du roi Assarhaddon en Égypte au VII<sup>e</sup> siècle av. J.-C., et sur le matériau de quelques plateaux de Nimrud et Ninive : du marbre rouge d'Égypte [28]. Nous savons depuis la parution de cet article que le jeu était déjà connu en Mésopotamie. Un autre argument avancé en faveur de la nature égyptienne du jeu

est la quantité de postes pour chaque parcours, 30 étant un nombre symbolique dans l'ancienne Égypte, définissant notamment le nombre de cases du *senet* mis en rapport particulièrement avec le collège des Trente juges [29].

## REMISE À JOUR FAVORABLE À L'ORIENT

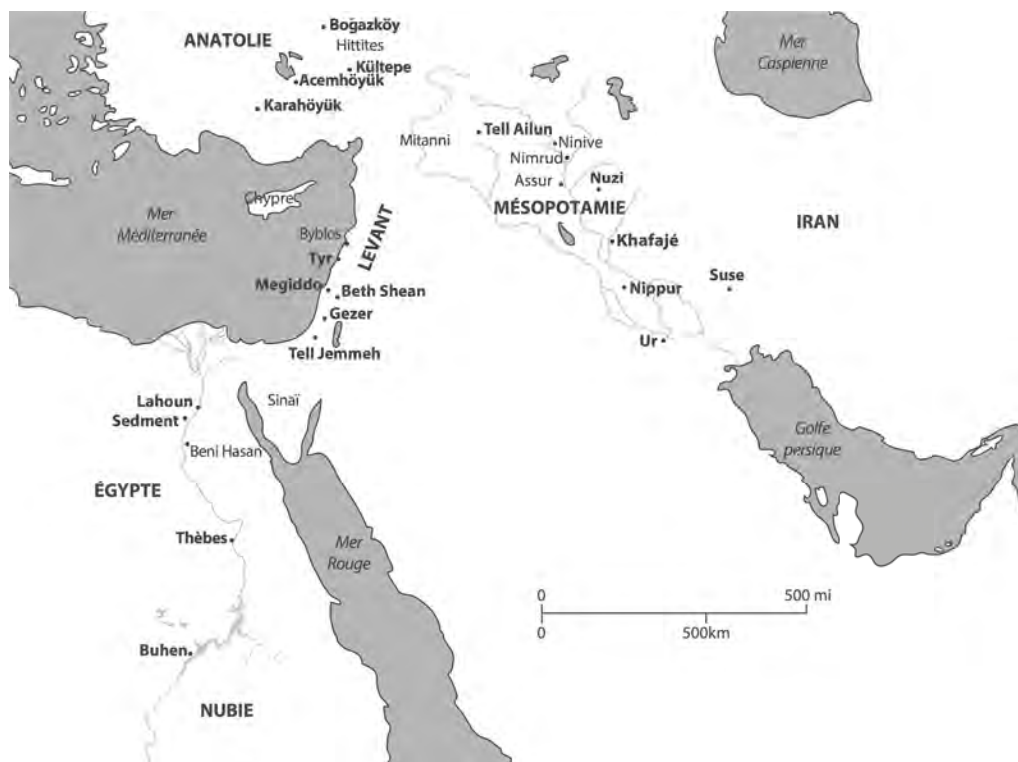
Depuis les travaux de C. Gadd et É. Drioton, certaines datations ont été rectifiées non seulement du côté égyptien mais aussi oriental, ce qui nous invite à revoir la chronologie des débuts du « jeu de 58 trous ». Par ailleurs, les résultats obtenus lors des fouilles de la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle et la consultation de collections muséales (musée du Louvre, The Metropolitan Museum of Art, Boston Museum of

[26] GADD 1934, p. 45-50.

[27] *Ibid.*, p. 45.

[28] Laetitia Graslin-Thomé mentionne des pierres rapportées des pillages de Thèbes et de Memphis par les rois néo-assyriens Assurbanipal et Assarhaddon (GRASLIN-THOMÉ 2009, p. 262).

[29] DRIOTON 1940, p. 186-187.



◀ Figure 9 : carte avec les sites mentionnés dans le texte, et en gras les provenances du « jeu de 58 trous » au II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C.

Fine Arts) permettent de dresser une nouvelle carte de répartition du « jeu de 58 trous » en Égypte et au Proche-Orient au début du II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C. (fig. 9).

Les premiers plateaux égyptiens proviennent pour la plupart de contexte funéraire et ont été datés dans un premier temps entre les XXII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles av. J.-C. Cette fourchette chronologique peut être aujourd'hui précisée, et par conséquent l'écart de datation entre les premiers jeux égyptiens et orientaux se trouve réduit. En effet, le plateau trouvé en 1921 dans une tombe à fosse à Sedment, originellement attribué aux IX<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> dynasties (c.2150-2030 av. J.-C.) [30], est désormais daté plus tardivement, du début ou de la fin du Moyen Empire (c.2030-1640 av. J.-C.), d'après le mobilier funéraire [31]. Ainsi, la table de jeu miniature découverte dans la tombe de Nespekachouty à Deir el-Bahari (Thèbes) (fig. 7), datée de la deuxième moitié de la XI<sup>e</sup> dynastie (c.2030-1981 av. J.-C.), constitue le plus ancien témoignage provenant d'Égypte [32]. Or, nous allons voir que cet objet présente des similitudes avec des plateaux d'Iran et d'Anatolie.

Depuis les années 1950, des exemplaires du « jeu de 58 trous » ont été découverts au Soudan et au Proche-Orient, notamment en Turquie mais leur publication n'ayant pas été immédiate, le jeu de Bogazköy découvert entre 1906 et 1912 est longtemps demeuré « l'unique jeu de ce type [connu] en Anatolie » [33] et fut attribué à la période hittite (XV<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> siècles av. J.-C.) [34]. Depuis lors, les rapports des fouilles conduites sur trois sites – Kültepe, Karahöyük, Acemhöyük – d'Anatolie centrale, dans la région de Cappadoce, ont révélé plusieurs exemplaires datant de la période précédente [35]. Contrairement au mobilier oriental évoqué plus loin, ces objets proviennent de niveaux bien datés de la période dite des comptoirs assyriens en Cappadoce appelés *karum* (c.1950-1700 av. J.-C.). Les plateaux se répartissent en deux groupes correspondant respectivement aux niveaux II (c.1950-1836 av. J.-C.) et Ib (1800-1700 av. J.-C.) du *karum* de Kültepe.

L'exemplaire le plus ancien provient de Kültepe II [36]. Il s'agit d'un plateau complet en terre cuite comportant 61 trous (deux postes de départ, deux parcours de 29

[30] PETRIE & BRUNTON 1924, p. 7-8 ; GADD 1934, p. 45 ; DRIOTON 1940, p. 188.

[31] Petrie Collection Online catalogue ; MINIACI & QUIRKE 2009, p. 349.

[32] The Metropolitan Museum of Art, 26.3.154. WINLOCK 1928, p. 10 ; BARDIÈS-FRONTY & DUNN-VATURI 2012, p. 128.

[33] HOERTH 1961, p. 120, note 2.

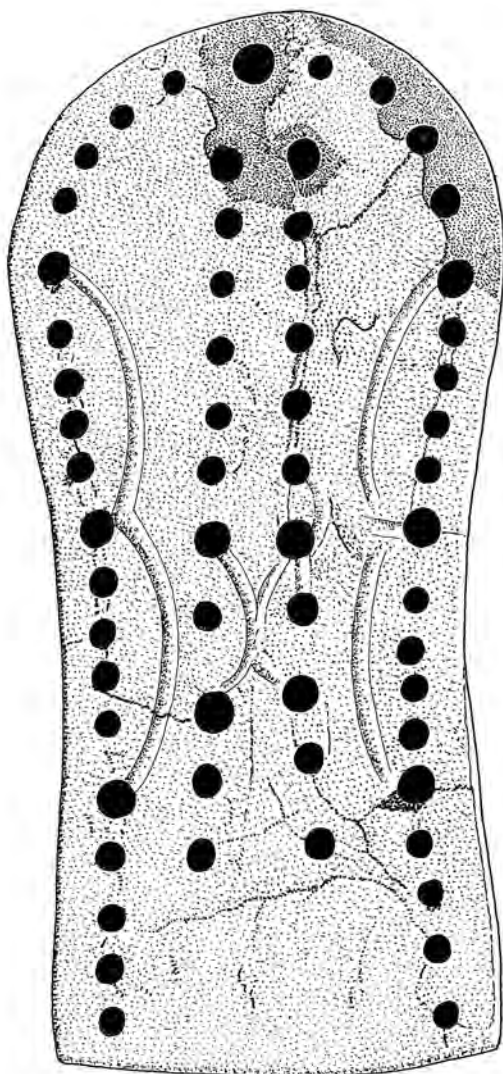
[34] MEYER 1982, p. 70, fig. 10 ; HOERTH 2007, p. 65. À la lumière des découvertes des comptoirs assyriens en Cappadoce, on peut envisager que le plateau de Bogazköy soit en fait de même datation (GULALP 2008, p. 54-55).

[35] GULALP 2008, p. 36-37, pl. 18, c-d ; DUNN-VATURI 2012.

[36] Ankara Museum of Anatolian Civilizations, 15021. ÖZGÜC 1986, p. 82, pl. 132:9.

trous et un but) avec des liaisons entre les postes 6-8 – et peut-être même un croisement vers le parcours adverse – et les postes 15-20-25 (fig. 10). On doit le rapprocher, avec sa forme oblongue, son nombre de trous s'élevant à 61 et ses lignes de liaison entre les trous, de la table ancienne de Deir el-Bahari (fig. 7) et d'un fragment portant le numéro 6311 dans l'inventaire des fouilles de Suse avant 1906 [37]. Le fragment susien, dont nous ignorons le contexte archéologique, correspond à la partie supérieure gauche du parcours. Si l'on reconstitue cette plaque en terre cuite, on obtient un plateau d'une taille proche du jeu de Kültepe, à savoir environ 17 cm de long et 8 cm de large. Près de la cassure, on observe une dépression qui a pu servir à relier les trous 6 et 20 selon le modèle des liaisons des plateaux égyptiens. Ceci pourrait confirmer une datation au début du II<sup>e</sup>

▼ Figure 10 : plateau en terre cuite, Kültepe, c.1950-1836 av. J.-C., Ankara Museum of Anatolian Civilizations, 15021. Dessin de C. Florimont.



millénaire, lorsque comme à Kültepe, les liaisons sont utilisées pour marquer des postes particuliers. Enfin, un autre exemple très fragmentaire, avec une rainure reliant deux trous, a été découvert dans le palais d'Acemhöyük en 2004 [38]. Par la suite, les rainures sont abandonnées au profit du marquage, ou non, des postes particuliers, par exemple avec l'incrustation de matières de couleurs différentes. C'est le cas du deuxième groupe des plateaux de la période des comptoirs assyriens en Cappadoce (Kültepe niveau Ib) qui adoptent la forme d'une bêche [39] ainsi que des plateaux de Suse.

Une partie du matériel oriental daté du milieu/fin du II<sup>e</sup> millénaire provient de contextes non stratigraphiés et/ou de sites anciennement fouillés en Iran et en Mésopotamie. Ces données de datation incertaine nous autorisent à formuler des hypothèses sur leur antériorité chronologique en nous basant sur des critères stylistiques. Les plateaux de Suse appartiennent au « dépôt du temple d'Inshushinak » interprété comme un assortiment votif mentionné plus haut [40]. Dans un premier temps, les fragments de jeux ont été datés de la période d'enfouissement du dépôt, c'est à dire de la fin du XII<sup>e</sup> siècle av. J.-C. Par la suite, l'étude du matériel a montré que cet ensemble hétéroclite rassemble des objets d'époques diverses, la plupart de la période médio-élamite (c.1500-1200 av. J.-C.), ainsi que des objets plus anciens [41], notamment du début du II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C. Un rapprochement typologique entre les exemplaires de Suse en pierre et un fragment en serpentine conservé dans la collection babylonienne de l'université de Yale [42], daté stylistiquement du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle av. J.-C., suggère qu'ils soient contemporains de la période paléo-babylonienne (c.1894-1595 av. J.-C.) [43].

Deux plateaux trouvés au sud de la Mésopotamie, à Ur et Khafajé, appartiennent peut-être à la même période. Sur ces deux exemplaires en terre cuite, les postes particuliers sont marqués par des cercles incisés ou imprimés. L'exemplaire d'Ur, mentionné plus

[37] Musée du Louvre, Paris, Sb 10187. BARDIÈS-FRONTY & DUNN-VATURI, p. 59.

[38] GULALP 2008, p. 49-50, pl. 18, d.

[39] OZGÜC 1986, p. 81-82, pl. 132 :7-8.

[40] DE MECQUENEM 1905, p. 104-106, fig. 345-350. Des doutes concernant la cohérence de ce dépôt sont émis en raison du manque de fiabilité des fouilles anciennes (François Bridey, communication personnelle 2016).

[41] AMIET 1966, p. 310-311, p. 407 ; PITTMAN 2003, p. 190.

[42] Yale Babylonian Collection, YBC 2439. ELLIS & BUCHANAN 1966, p. 195.

[43] *Ibid.*, p. 199.

haut, est de provenance imprécise : il est attribué à un large spectre chronologique, du début du II<sup>e</sup> millénaire [44] au milieu du I<sup>er</sup> millénaire av. J.-C. (fig. 5) [45]. Le fragment découvert à Khafajé sur les rives de la Diyala a été daté vers 1200 av. J.-C. [46] puis attribué à la période Kassite (1595-1155 av. J.-C.) [47], en raison de la typologie du poignard retrouvé au même endroit. Ces diverses datations ne reposent pas sur des niveaux archéologiques et peuvent donc être remises en question, en particulier à la lumière d'un plateau fragmentaire de même facture. Ce dernier, réputé provenir d'une école de scribes paléo-babylonienne et daté des environs de 1900 av. J.-C., est aujourd'hui conservé dans une collection privée à Londres [48]. Cependant, le mode d'exécution sommaire et l'absence d'information sur le contexte de découverte de cet objet nous incitent à rester prudents en matière de datation.

### CIRCULATION DU « JEU DE 58 TROUS » AU II<sup>E</sup> MILLÉNAIRE AV. J.-C.

Ce bilan nous entraîne à interroger la primauté du matériel égyptien et proposer de nouvelles interprétations sur la transmission du « jeu de 58 trous » [49]. Les exemples de Suse, au sud-ouest de l'Iran, et de Cappadoce, en Anatolie centrale, attestent de la circulation du jeu au début du II<sup>e</sup> millénaire grâce aux échanges entre cités-états orientales éloignées. À cette période, la ville de Suse joue notamment un rôle crucial dans le commerce de l'étain *via* Assur, important relais situé en Mésopotamie du nord et cité-mère du vaste réseau de comptoirs assyriens en Cappadoce [50]. En l'état des recherches actuelles, il n'est pas possible d'affirmer que le jeu a été introduit en Anatolie par l'intermédiaire des marchands assyriens comme cela a pu être avancé [51]. Les marchands assyriens quittent Assur avec des ânes chargés d'étain du plateau iranien et repartent des *karum* avec de l'argent et de l'or des mines anatoliennes. Ces caravanes ont peut-être transporté des jeux mais le rôle des Assyriens ne peut être décrit

plus précisément. En effet, les fouilles d'Assur n'ont pas livré de « jeu de 58 trous » pour cette période. De plus, les prototypes égyptiens et anatoliens, ainsi que le cas isolé de Suse en terre cuite, sont différents des exemplaires mésopotamiens décrits plus haut. Le marquage des postes particuliers par des lignes de liaison et non par des cercles constitue la principale différence. Des relations commerciales existent entre l'Égypte et la Cappadoce, des jeux ont donc pu passer directement entre ces deux régions, et au-delà l'Iran, sans que la Mésopotamie ait servi d'intermédiaire. Dès le III<sup>e</sup> millénaire av. J.-C., des avant-postes égyptiens sont installés au Levant Sud, ancien pays de Canaan, en relation avec l'exploitation des mines du Sinaï, tandis que les ressources du Liban (cèdres, produits résineux destinés à la momification, huile d'olive et vin) entraînent les pharaons à nouer d'importants rapports avec les cités côtières, telles que Byblos. D'ailleurs, un exemplaire en calcaire provenant du Liban (peut-être de Tyr), apparu sur le marché des antiquités dans les années 1990, vient combler une lacune puisqu'il est le seul exemple situé au Levant Nord, sur la route reliant l'Égypte à l'Anatolie. Il a été daté de l'âge du Bronze Moyen (c.2000-1600 av. J.-C.) [52], phase initiale du jeu, car il est pourvu de lignes de liaison. De futures fouilles archéologiques permettront peut-être de découvrir des plateaux similaires dans cette région et d'affiner cette datation large. Le plateau de Deir el-Bahari demeure le plus ancien exemple du jeu mais il s'avère finalement qu'au tournant du XX<sup>e</sup> siècle av. J.-C., le jeu soit également répandu au Proche-Orient. Par ailleurs, des informations nous manquent certainement puisque les objets en matériau périssable ne se conservent pas au Proche-Orient contrairement au corpus égyptien qui compte cinq plateaux sur sept en bois. Ceci nous amène à envisager que le jeu ait pu en fait exister avant au Proche-Orient et être importé en Égypte.

De nouvelles idées et motifs sont représentés dans le décor des tombes au Moyen Empire [53] et ce programme décoratif concerne précisément les jeux à Beni Hasan, nécropole des gouverneurs de la circonscription de l'Oryx. Dans les tombes de Baqet III et de

[44] HOERTH 2007, p. 65-67, fig. 7.3c et 7.5.

[45] La datation aux environs de 700-550 av. J.-C. est actuellement retenue sur le site du British Museum : [https://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/collection\\_object\\_details.aspx?objectId=369129&partId=1&searchText=123331&page=1](https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=369129&partId=1&searchText=123331&page=1)

[46] Oriental Institute Museum, Chicago, A17872. HOERTH 1961, n° 19, p. 73.

[47] <https://oi-idb.uchicago.edu/id/02d6e8cd-34b6-4b8c-a5b9-53be389a630e>

[48] FINKEL 2008.

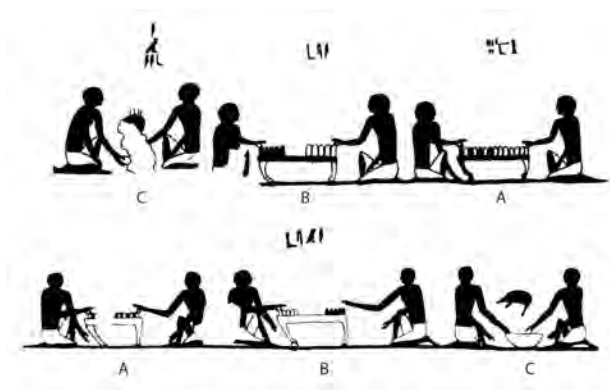
[49] DUNN-VATURI 2012, p. 67.

[50] DERCKSEN 2016.

[51] OZGÜC 1986, p. 83.

[52] Museum of Fine Arts, Boston, 1996.62.

[53] KANAWATI & WOODS 2010, p. 81.



▲ Figure 11 : peintures de Beni Hasan : A *senet*, B « jeu de 20 cases », C « jeu de 58 trous ». D'après NEWBERRY P.E., *Beni Hasan II*, Londres, Paul, Trench, Trubner & Co., 1893, pls. 7, 13.



▲ Figure 12 : détail de la figure précédente : scène C en bas à droite. D'après ROSELLINI I., *monumenti dell'Egitto e della Nubia. Tomo Secondo: Monumenti Civili*. Pisa : Presso Niccolo Capurro. 1834, pl. CIII, C.

son fils Khety, datées de la XI<sup>e</sup> dynastie (c.2030-1981 av. J.-C.), on retrouve la même séquence mais de manière inversée (fig. 11) : une double scène de jeu de pions, interprétées comme *senet* et « jeu de 20 cases » [54], juxtaposée à une scène de « jeu de 58 trous » (fig. 12) [55]. Les inscriptions accompagnant les scènes sont énigmatiques, ce qui laisse supposer qu'elles puissent transcrire en hiéroglyphes des appellations étrangères, et par conséquent des jeux non-égyptiens. Ainsi, l'identification du « jeu de 20 cases » repose d'une part sur la lecture du terme *aseb* considéré comme un mot originaire de Babylonie, région où les plus anciens exemples de ce jeu sont attestés et d'autre part sur la disposition des pions [56]. Bien qu'aucun exemple de « jeu de 20 cases » n'ait été trouvé avant la XVII<sup>e</sup> dynastie (c.1635-1550 av. J.-C.), il est possible que le jeu ait été transmis plus tôt en Égypte, et soit donc bien représenté à Beni Hasan. Des nouveautés ont pu être introduites en Égypte par des mercenaires étrangers recrutés pour renforcer les troupes de soldats égyptiens comme les « Asiatiques » (c'est-à-dire des individus originaires du Proche-Orient) dépeints dans les tombes de Baqet III et Khety [57], ou encore des caravanes de marchands ou d'artisans. En effet, dans la tombe de Khnoumhotep II, contemporain du pharaon Sesostris II (c.1887-1878 av. J.-C.), des personnes probablement en provenance du Levant Sud, sont peintes avec leurs objets personnels,

notamment des instruments de musique dont une lyre asymétrique représentée ici pour la première fois en Égypte [58]. Or, cet instrument n'est physiquement documenté qu'à la période suivante, à savoir au Nouvel Empire [59]. Il est donc envisageable que d'autres objets, tels que des jeux, puissent avoir été apportés à cette période en Égypte et que certains n'apparaissent que plus tard dans le matériel archéologique. L'absence matérielle de plateau de « jeu de 20 cases » du Moyen Empire [60] pourrait s'expliquer par le caractère éphémère de l'utilisation de textile ou encore de tracé au sol, tandis que le « jeu de 58 trous » qui requiert l'utilisation d'un plateau et de fiches peut être observé dans le mobilier dès cette période.

Les campagnes militaires des pharaons du Nouvel Empire (c.1550-1069 av. J.-C.) ont pu contribuer à la distribution du groupe dit « en forme de violon ». En effet, l'aire de distribution de ce type, en Nubie et au Levant Sud, correspond aux régions sous forte influence égyptienne pendant la période d'hégémonie du Nouvel Empire (fig. 9) [61]. À moins que cette dispersion ne soit due à l'intensification du réseau d'échanges international en Méditerranée orientale, au cours du II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C., en particulier entre pharaons et souverains levantins, mitanniens et hittites. Les jeux font partie du mobilier prestigieux des élites du Proche-Orient comme en témoignent la liste de cadeaux envoyés par Tushratta (c.1365-1330

[54] JÉQUIER 1922, p. 18.

[55] CRIST, DUNN-VATURI & VOOGT 2016, p. 112-113.

[56] KENDALL 1982, p. 265.

[57] SARETTA 2016, p. 80.

[58] MANNICHE 1975, p. 83 ; KAMRIN 1999, p. 94.

[59] SARETTA 2016, p. 105-106, fig. 3.32b.

[60] L'existence au British Museum d'un plateau de « jeu de 20 cases » en bois provenant d'une tombe de la XII<sup>e</sup> dynastie à Deir el-Bersha ne peut pas être confirmée car d'après Edgar B. Pusch, l'objet n'est pas localisé dans les collections de ce musée. PUSCH 2007, p. 70, n.19.

[61] CRIST, DUNN-VATURI & VOOGT 2016, p. 107-108.

av. J.-C.), roi du Mitanni au pharaon Amenhotep III (c.1390-1352 av. J.-C.) [62], ou encore les plateaux de *senet* et « jeu de 20 cases » découverts dans la tombe de Toutânkhamon (c.1336-1327 av. J.-C.) [63].

## UN EXEMPLE DE JEU IMPORTÉ EN ÉGYPTÉ : LE « JEU DE 20 CASES »

Connu dans sa forme ancienne dès le milieu du III<sup>e</sup> millénaire av. J.-C. au sud de la Mésopotamie et en Iran oriental, le « jeu de 20 cases » est peut-être originaire de la vallée de l'Indus [64]. Le « jeu de 20 cases », sous sa forme récente (bloc de 3 x 4 cases avec un prolongement de 8 cases dans la rangée médiane), est attesté en Égypte par une trentaine d'exemples datés entre les XVII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> dynasties (c.1635-1186 av. J.-C.) [65]. Le type le plus courant est une boîte réversible, avec le « jeu de 20 cases » et le *senet*, agrémentée d'un tiroir permettant le rangement des pions et dés. D'après l'orientation du décor et des inscriptions, nous pouvons déduire que le « jeu de 20 cases » est habituellement sur la face supérieure ; ce placement privilégié révèle peut-être le succès du jeu.

Le décor des plus anciens témoignages de ce jeu trouvés en Égypte dénote leur appartenance au vaste réseau d'échanges en Méditerranée orientale. L'un provenant de la tombe de Hornakht à Dra Abou el-Naga (rive ouest de Thèbes) [66] est orné au centre des longs côtés, de deux chèvres sauvages flanquant un arbre stylisé, motif qualifié d'icône du « répertoire international » [67]. Le boîtier découvert dans la fosse 3 de la cour CC41 d'El-Assassif (rive ouest de Thèbes) [68] est quant à lui décoré d'animaux exécutés dans le « style international ». Par la suite, au cours des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> dynasties, les boîtiers de jeu arborent des scènes et des formules d'offrandes caractéristiques du Nouvel Empire égyptien [69].

Le marquage des cases particulières (4, 8, 12, 16 ou juste 8, 12, 16) atteste de l'adaptation du jeu au contexte culturel égyptien dès son apparition. Ainsi, un faucon, signe hiéroglyphique du dieu

égyptien Horus, figure sur les cases spéciales du jeu d'Hornakht. Les marques des plateaux égyptiens se répartissent en trois catégories : signes hiéroglyphiques (*ānkh*, *nefer*, *oudjat*), nom et titulature du propriétaire du jeu en hiéroglyphes, motifs géométriques (rectangle, croix) [70]. La croix est la seule marque attestée au Proche-Orient que l'on retrouve en Égypte.

À partir de la XX<sup>e</sup> dynastie (c.1186-1070 av. J.-C.), nous ne connaissons plus d'exemple de « jeu de 20 cases » en Égypte. En revanche, une variante, dite double « jeu de 20 cases » est connue au cours des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> dynasties (c.1186-945 av. J.-C.) [71]. Il a été proposé que ce type de parcours soit d'origine mésopotamienne [72]. Or, sur le papyrus de Turin réunissant des dessins de *senet*, « jeu de 58 trous » et double « jeu de 20 cases » [73], le motif choisi pour indiquer les cases particulières de ce dernier est une rosace, marque de prédilection sur les plateaux du Proche-Orient. Sur le même papyrus, il est intéressant de noter que les angles du plateau de « jeu de 58 trous » sont rehaussés de rosace. Peut-être devons-nous voir dans l'utilisation de ce motif l'indication d'une empreinte orientale pour ces deux jeux ?

## CONCLUSION

L'attribution de l'origine d'un objet à une civilisation est bien sûr dépendante de l'état de nos connaissances. Si nous ne connaissons le « jeu de 20 cases » qu'à travers les trouvailles de la tombe de Toutânkhamon en Égypte et que nous ignorions donc les exemplaires de ce jeu au Proche-Orient, nous aurions pu être tentés de qualifier ce jeu d'égyptien. Avant les découvertes des fameuses tombes royales d'Ur au pays de Sumer, Edward Falkener lui accorda d'ailleurs une identité classique en le décrivant comme le jeu de la Voie sacrée [74].

Peut-on envisager que la table de « jeu du chien et du chacal » du Moyen Empire décrite plus haut (fig. 2) soit en fait une adaptation thébaine d'un jeu

[62] KENDALL 1982, p. 265 ; CRIST, DUNN-VATURI & VOOGT 2016, p. 87.

[63] TAIT 1982.

[64] FINKEL 2007 ; CRIST, DUNN-VATURI & VOOGT 2016, p. 81-84.

[65] *Ibid.*, p. 87-91.

[66] Musée égyptien du Caire, CG 68005. *Ibid.*, p. 88-89. MARIETTE 1889, p. 17, pl. 51.

[67] BUSHNELL 2008, p. 69.

[68] The Metropolitan Museum of Art, 16.10.475a. CRIST, DUNN-VATURI & VOOGT 2016, p. 90-91.

[69] *Ibid.*, p. 95-96.

[70] PUSCH 2007, p. 71-73, fig. 8.3; CRIST, DUNN-VATURI & VOOGT 2016, p. 91-95, table 4.1.

[71] CRIST, DUNN-VATURI & VOOGT 2016, p. 99-100.

[72] KENDALL 1982, p. 265.

[73] DECKER & HERB 1994, pl. CCCLXXXV.

[74] FALKENER 1892, p. 99 et suivantes.



étranger ? Le jeu en ivoire de Thèbes est une œuvre exceptionnelle non seulement de par la qualité de son exécution mais aussi en raison de son état de conservation unique car il s'agit du seul exemplaire retrouvé avec ses pions. Cet objet découvert dans une tombe est empreint d'une forte symbolique funéraire. Le palmier dattier (*Phoenix dactylifera*) qui orne le centre du plateau joue un rôle important dans le symbolisme des civilisations anciennes car sa régénération est liée au renouveau [75], ici à la résurrection du défunt. Les pions à tête de chacal, animal attribué au dieu de la momification Anubis, renvoient probablement à la fonction funéraire du jeu. Enfin, le but généralement marqué par un orifice plus large est occupé ici par le signe hiéroglyphique *chen* signifiant éternité. Comme sur la boîte de jeu d'Hornakht, un syncrétisme s'opère sur le jeu en ivoire de Thèbes : il s'inscrit morphologiquement dans la ligne du mobilier du Moyen Empire, des hiéroglyphes sont utilisés pour les postes particuliers mais le palmier signale peut-être une influence orientale. En effet, cet arbre est prépondérant dans l'iconographie orientale dès le IV<sup>e</sup> millénaire av. J.-C., tandis que dans l'iconographie égyptienne, il est plus répandu à partir du Nouvel Empire.

Le « jeu de 58 trous » occupe également une place importante dans le mobilier funéraire au Proche-Orient où le thème du renouveau est exprimé par des symboles de fécondité/fertilité sur les côtés ou au revers des plateaux. D'autres aspects sont relayés au Proche-Orient par un riche programme iconographique, notamment sur les jeux néo-assyriens issus des palais de Nimrud et Ninive [76]. Ainsi, l'idée d'opposition naturellement transposée au plateau de jeu, est mise en scène par les deux prérogatives royales de la chasse et de la guerre [77]. On retrouve en miniature sur les plateaux d'apparat du roi Assarhaddon les mêmes thèmes de propagande

et processions rituelles déployés de manière monumentale sur les murs des palais assyriens. Les figures protectrices et la répétition de la rosace, symbole de la déesse Ishtar de l'amour et de la guerre, sur les cases spéciales, devaient rassurer le joueur sur ses chances de gagner.

Les liens diplomatiques et commerciaux entre les régions de la Méditerranée orientale ont favorisé la circulation des jeux de plateau aussi bien en provenance qu'en direction de l'Égypte. Ainsi, le *senet* et le *mehen* ont servi de modèles aux *gaming stones* de l'âge du Bronze découvertes au Levant et à Chypre [78]. Au cours du II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C., le « jeu de 20 cases » emprunte le chemin inverse vers la vallée du Nil et il se peut qu'il ait été précédé du « jeu de 58 trous ». Enfin, au I<sup>er</sup> millénaire av. J.-C., le « jeu de 58 trous » semble avoir disparu de l'horizon égyptien [79] tandis qu'il perdure au moins jusqu'au VII<sup>e</sup> siècle av. J.-C. au cœur de l'empire assyrien. La continuité du « jeu de 58 trous » du début du II<sup>e</sup> millénaire au milieu du I<sup>er</sup> millénaire av. J.-C. au Proche-Orient est un autre indice possible de son foyer d'origine. Bien qu'on ne puisse toujours pas trancher en faveur d'une région ou d'une autre, cette étude a tenté de rééquilibrer les données concernant ce jeu afin d'éviter de ne le regarder qu'au travers du spectre égyptien. ■

[75] SERVAJEAN 1999, p. 239 ; MICHEL-DANSAC & CAUBET 2013, p. 17.

[76] GADD 1934 .

[77] BARDIÈS-FRONTY & DUNN-VATURI 2012, p. 119, cat. 115.

[78] CRIST, DUNN-VATURI & VOOGT 2016, p. 69-77.

[79] Des jeux dit coptes présentent des similarités mais la relation entre le « jeu de 58 trous » et cette version tardive est difficile à établir. CRIST, DUNN-VATURI & VOOGT 2016, p. 122-124.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- AMIET, Pierre, 1966, *Élam*, Auvers-sur-Oise.
- BARDIÈS-FRONTY, Isabelle & DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth, 2012, *Art du jeu, Jeu dans l'art : de Babylone à l'Occident médiéval*, Paris, Musée de Cluny, Catalogue d'exposition, 28 novembre 2012-4 mars 2013.
- BUSHNELL, Lesley, 2008, « The Wild Goat-and-Tree Icon and Its Special Significance for Ancient Cyprus », dans Giorgos Papantoniou (éd.), *POCA 2005, Proceedings of the Fifth Annual Meeting of Young Researchers on Cypriot Archaeology*, Department of Classics, Trinity College, Dublin, 21-22 October 2005 (BAR International Series 1803), p. 65-76.
- CARNARVON, Earl of & CARTER Howard, 1912, *Five Years' Exploration at Thebes*, London.
- COOK, Stanley Arthur, 1925, *The Religion of Ancient Palestine in the Light of Archaeology*, London.
- CRIST, Walter, DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth & DE VOOGT, Alex, 2016, *Ancient Egyptians at Play*, Oxford.
- DECKER Wolfgang & HERB Michael, 1994, *Bildatlas zum Sport im Alten Ägypten. Corpus der Billichen Quellen zu Liebesübungen, Spiel, Jagd, Tanz, und Verwandten Themen*, Leiden.
- DERCKSEN, Jan G., 2016, « An Old Assyrian Reference to Susa », *Nouvelles Assyriologiques Brèves et Utilitaires* 2016 (2), p. 66.
- DE VOOGT, Alex, DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth & EERKENS, Jelmer W. 2013, « Cultural Transmission in the Ancient Near East: Twenty Squares and Fifty-Eight Holes », *Journal of Archaeological Science* 40, p. 1715-1730.
- DRIOTON, Étienne, 1940, « Un ancien jeu copte », *Bulletin de la Société d'Archéologie copte* 6, p. 177-206.
- DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth, 2012, « Un jeu de 58 trous parmi les ivoires Pratt », *Histoire Antique et Médiévale* HS 33, p. 62-67.
- ELLIS, Richard S. & BUCHANAN, Briggs, 1966, « An Old Babylonian Gameboard with Sculptured Decoration », *Journal of Near Eastern Studies* 25 (3), p. 192-201.
- FALKENER, Edward, 1892, *Games Ancient and Oriental and How to Play Them*, London.
- FINKEL, Irving, 2007, « On the Rules for the Royal Game of Ur », dans Irving Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London.
- FINKEL, Irving, 2008, « The Game of Fifty-Eight Holes: New Examples and New Ideas », communication inédite, colloque *Board Games Studies XI*, Lisboa.
- GADD, Cyril John, 1934, « An Egyptian game in Assyria », *Iraq* 1, p. 45-50.
- GRASLIN-THOMÉ, Laetitia, 2009, *Les échanges à longue distance en Mésopotamie au I<sup>er</sup> millénaire*, Paris.
- GUICHARD, Sylvie, 2013, *Notice descriptive des monuments égyptiens du Musée Charles X par Jean-François Champollion*, Paris.
- GULALP, Sevgi, 2008, *The Game Boards of Anatolia from the Beginning Until the End of the First Half of the 1<sup>st</sup> Millennium B.C.; Comparisons Between the Examples of Anatolia and the Other Examples of Near East*, Master Thesis, Ankara Üniversitesi.
- HOERTH, Alfred Josef, 1961, *Gameboards in the Ancient Near East*, M.A. Dissertation inédite, Department of Oriental Languages and Civilizations, University of Chicago.
- HOERTH, Alfred Josef, 2007, « The Game of Hounds and Jackals », dans Irving Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London, p. 64-68.
- JÉQUIER, Gustave, 1922, « Matériaux pour servir à l'établissement d'un dictionnaire d'archéologie égyptienne », *Bulletin de l'Institut français d'archéologie orientale* 19.
- KAMRIN, Janice, 1999, *The Cosmos of Khnumhotep II at Beni Hasan*, London – New York.
- KANAWATI, Naguib & WOODS, Alexandra, 2010, *Beni Hassan, Art and Daily Life in an Egyptian Province*, Cairo, Supreme Council of Antiquities.
- KENDALL, Timothy, 1982, « GAMES », dans Rita E. Freed (éd.), *Egypt's Golden Age: The Art of Living in the New Kingdom 1558-1085 B.C.E.*, Boston, p. 263- 272.
- LERAT, Mélanie, 2012, « Un jeu sérieux », dans Isabelle Bardiès-Fronty & Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi (éd.), *Art du jeu, Jeu dans l'art*, Paris, p. 126-139.
- MACALISTER, Robert A. S., 1904, « Report on the Excavation of Gezer », *Palestine Exploration Quarterly* 35, p. 7-50.
- MACALISTER, Robert A.S., 1912, *The Excavation of Gezer II & III*, London.
- MANNICHE, Lise, 1975, *Ancient Egyptian Musical Instruments*, München – Berlin.
- MARIETTE, Auguste, 1889, *Monuments divers recueillis en Égypte et en Nubie*, Paris.
- Centre de la Vieille Charité (Marseille), 1991, *Jouer dans l'Antiquité*, Marseille, Musée d'Archéologie Méditerranéenne, Centre de la Vieille Charité, Catalogue d'exposition, 22 novembre 1991-16 février 1992.
- MECQUENEM, Roland de, 1905, « Offrandes de fondation du temple de Chouchinak », dans Jacques de Morgan & Jéquier Gustave (éd.), *Mémoires de la Délégation en Perse VII*, Paris.

- MEYER, Jan-Waalke, 1982, « Lebermodell oder Spielbrett », dans Rolf Hachmann (éd.), *Kamid el-Loz 1971-74, Saarbrücker zur Altertumskunde* 32, Bonn, p. 53-79.
- MICHEL-DANSAC, Fanny, & CAUBET, Annie, 2013, « L'iconographie et le symbolisme du palmier dattier dans l'Antiquité (Proche-Orient, Égypte, Méditerranée orientale) », *Revue d'ethnoécologie* [En ligne], 4, URL : <http://ethnoecologie.revues.org/1275> ; DOI : 10.4000/ethnoecologie.1275.
- MINIACI, Gianluca & QUIRKE, Stephen, 2009, « Reconceiving the Tomb in the Late Middle Kingdom. The Burial of the Accountant of the Main Enclosure Neferhotep at Dra Abu al-Naga », *Bulletin de l'Institut français d'archéologie orientale* 109, p. 339-383.
- OZGÜC, Tahsin, 1986, *Kültepe-Kanesh II*, Ankara.
- PETRIE, William M. Flinders, 1890, *Kahun, Gurob, and Hawara*, London.
- PETRIE, William M. Flinders, 1927, *Objects of Daily Use*, London.
- PETRIE, William M. Flinders & BRUNTON Guy, 1924, *Sedment*, London.
- PÉZARD, Maurice & POTTIER, Edmond, 1926, *Catalogue des antiquités de la Susiane (Mission J. de Morgan)*, Paris.
- PITTMAN, Holly, 2003, « Reconsidering the *Trouvaille de la Statuette d'or* », dans Naomi F. Miller & Kamyar Abdi (éd.), *Yeki bud, yeki nabud. Essays on the Archaeology of Iran in Honor of William M. Sumner*, The Cotsen Institute of Archaeology, University of California, Los Angeles, p. 177-191.
- PUSCH, Edgar B., 2007, « The Egyptian Game of Twenty Squares: is it related to Marbles and the Game of the Snake? », dans Irving Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London, p. 69-86.
- SARETTA, Phyllis, 2016, *Asiatics in Middle Kingdom Egypt*, Bloomsbury Egyptology, Oxford.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2012, « Osselets et dés », dans Isabelle Bardiès-Fronty & Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi (éd.), *Art du jeu, Jeu dans l'art : de Babylone à l'Occident médiéval*, Paris, Musée de Cluny, Catalogue d'exposition, 28 novembre 2012-4 mars 2013, p. 92.
- SERVAJEAN, Frédéric, 1999, « Enquête sur la palmeraie de Bouto (I). Les lymphes d'Osiris et la résurrection végétale », dans Sydney H. Aufrère (éd.), *Encyclopédie religieuse de l'univers végétal. Croyances phytoreligieuses de l'Égypte ancienne*, Montpellier, p. 227-247.
- TAIT, William John, 1982, *Game-Boxes and Accessories from the Tomb of Tutankhamun*, Oxford.
- WILKINSON, John G., 1837, *Manners and Customs of the Ancient Egyptians*, London.
- WINLOCK, Herbert E., 1928, « The Egyptian Expedition 1925-1927: The Museum's Excavations at Thebes », *The Metropolitan Museum of Art Bulletin* 23 (2), p. 3-58.

## TRACES OF APPROPRIATION: ROMAN BOARD GAMES IN EGYPT AND SUDAN

Alex DE VOOGT

Associate Professor  
Drew University

adevoogt@drew.edu

### ABSTRACT

Board games in antiquity are characterized by their continuity in both shape and playing practice when crossing socio-political borders and centuries of time. But as much as these games appear similar throughout the archaeological record, traces of integration and appropriation are found in aspects not necessarily affecting rules of play or configurations of boards.

Recently uncovered examples of the game of *Duodecim scripta* in Egypt and Sudan point to changes in board design or, at least, in design preference when compared to those found elsewhere in the Roman Empire. The presence of game boards in grave contexts further illustrates the extent of the appropriation that may have taken place.

Egypt and Sudan in Greco-Roman times are on and across the border of the Roman world and provide ideal contexts for the understanding of the cultural appropriation process of board games in antiquity.

### KEYWORDS

Cultural appropriation,  
cultural transmission,  
*Duodecim scripta*,  
Egypt,  
Sudan.

Les jeux de plateau dans l'Antiquité se caractérisent par leur continuité au niveau de la morphologie et des pratiques ludiques à travers les frontières socio-politiques et les siècles. Cependant, bien que ces jeux démontrent une homogénéité au sein du matériel archéologique, des éléments d'intégration et d'appropriation se manifestent par certains aspects qui n'influencent pas nécessairement les règles ou les configurations des plateaux.

Des exemples du jeu de *Duodecim scripta* découverts récemment en Égypte et au Soudan, indiquent des changements dans la conception du plateau, ou du moins, dans le choix du modèle par comparaison avec d'autres exemples mis au jour dans le reste de l'empire romain. De plus, la présence de plateaux de jeu en contexte funéraire illustre l'importance du processus d'appropriation qui s'est déroulé.

L'Égypte et le Soudan à l'époque gréco-romaine se situent à la fois à cheval et au-delà des frontières du monde romain ce qui fournit des contextes exemplaires pour la compréhension des processus d'appropriation culturelle des jeux de plateau dans l'Antiquité.

### MOTS-CLÉS

Appropriation culturelle,  
transmission culturelle,  
*Duodecim scripta*,  
Égypte,  
Soudan.

Article accepté après évaluation par deux experts selon le principe du double anonymat

## MATERIAL AND PRACTICE

Board games have both a material and a practice associated with their existence. Their material complexity makes them stand out in the archaeological record as game boards, pieces and dice exhibit physical characteristics that serve a specific purpose when playing the game and which are often diagnostic for the archaeologists when identifying the type of game. Configurations of playing fields, sets of gaming pieces and the number or absence of dice are constituent parts of a gaming practice that crosses borders largely unchanged. The practice of playing board games mainly includes the rules of play for which evidence exists primarily in the literary sources. The combination of physical and literary sources reveal a cultural trait [1] as well as acting as a “social lubricant” [2] that facilitates interaction on the border between cultures. The games provide evidence of millennia-long traditions that outlived many a state and political organization. It is as if board games, or at least important aspects of what makes a board game, remain largely impervious to outside cultural and socio-political influences and pressures.

Board games are also made of specific materials, such as wood, bone or stone, which may be particular to a region. The physical objects may be decorated in individual or regional styles and placed in contexts that are relevant for understanding the cultural and socio-political significance of the people associated with the game or of the objects themselves. The playing practice may be depicted on murals or in mosaics providing a context for clothing, gender, furniture and language. These contexts are specific to a period, an individual or a group of people, and change with the times as well as with place. These aspects that are particular to a time or place can also be seen as part and parcel of a board game even if they rarely affect the rules of play (other than perhaps the rules of conduct). While intuitively board game historians know which aspect of a board game is or is not sensitive to this socio-cultural environment, making this

distinction explicit helps to understand how a board game is most likely appropriated by another culture and at the same time how unlikely.

As a result, it is not surprising and quite acceptable to archaeologists to find that rules for a game in antiquity obtained from just one literary ancient source are generalized. They are seen as appropriate for all game boards with a similar configuration and with similar gaming implements even if these examples are many centuries and many miles apart. For instance, a cuneiform tablet with the rules for the game of twenty squares is generally assumed to be a reliable document for most twenty square games found in over fifteen hundred years across the Near East and Egypt [3]. Even if the rules of play are presumed identical, it needs to be stressed that the design, such as the shape of playing boards and playing spaces, is not necessarily uniform across time and space. Ulrich Schädler has shown that the game of *five lines* is not only found as five lines but also as two rows of five squares and even two rows of five holes or cup-shaped depressions in Roman Asia Minor, while he still assumes that the playing rules are largely the same [4].

Games scratched in stone or marble surfaces have potentially fewer variable features than portable game boards that add a third dimension, often the addition of adornment to the base or box on which they are found. For example, in ancient Egypt prior to the Roman occupation multiple decorated Senet game boards from tombs point to the “international style”, a set of artistic conventions common through the Near East and Aegean worlds. [5]. Since a significant number of Roman games have been found scratched in a surface rather than as three-dimensional objects, variation is limited. A late-antique gaming table for *Duodecim scripta* at the baths of Hadrian at Aphrodisias [6] is a rare exception with a Greek inscription flanking the far end of the board that is, nevertheless, carved as an unmovable object.

[1] CRIST & DUNN-VATURI & DE VOOGT & EERKENS, 2013: 1715-1730.

[2] CRIST & DE VOOGT & DUNN-VATURI, 2016: 179-196.

[3] FINKEL 2007: 16-32.

[4] SCHÄDLER 1998: 10-25.

[5] CRIST & DUNN-VATURI & DE VOOGT, 2016: 89-91.

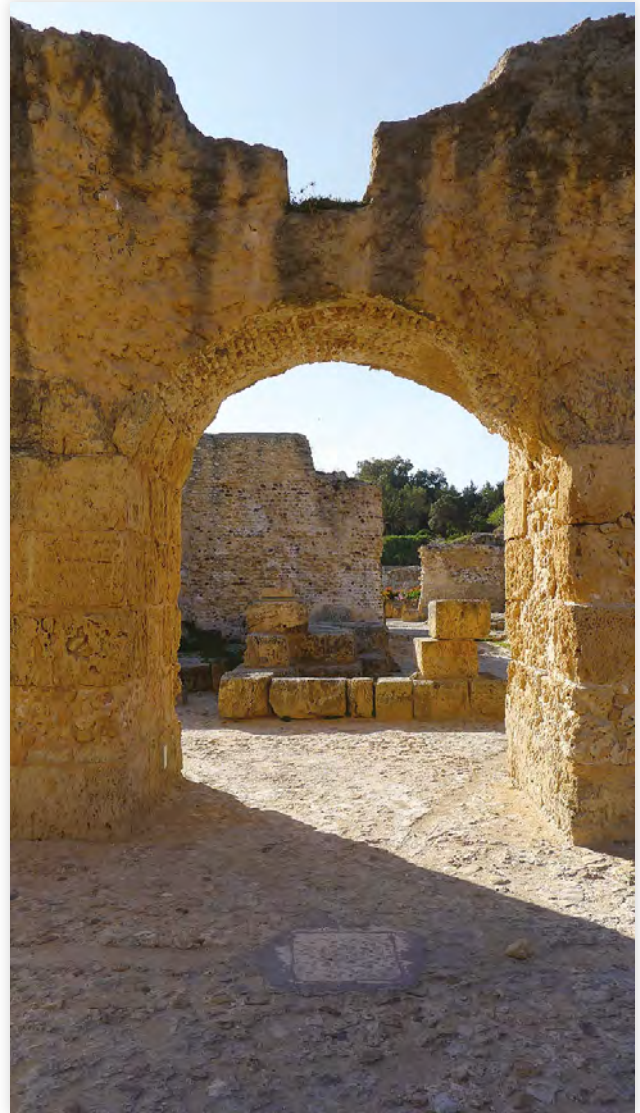
[6] SCHÄDLER 2000, cover photograph.



▲ Figure 1a. First example of a *Latrunculus* board at the Antonine Baths at Carthage, Tunisia. Photo by Alex DE VOOGT 2011.

➤ Figure 1b. Context of the first example of a *Latrunculus* board. Photo by Alex DE VOOGT 2011.

▼ Figure 1c. Second example of a *Latrunculus* board at the Antonine Baths at Carthage, Tunisia. Photo by Alex DE VOOGT 2011.



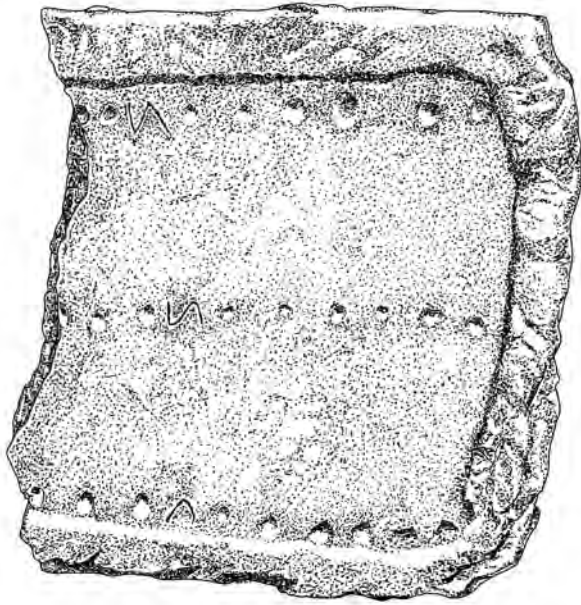
The generic shape of a playing board may offer little information as to the appropriation of game board design. For instance, the *Latrunculi* boards in the Antonine Baths at Carthage are difficult to ascribe to this region by observing the design of the boards (fig. 1a, 1b, 1c); there seems to be too little variation possible when carving squares to make regional variation likely. In contrast, the most elaborate carving of a Roman game is probably the game of *Duodecim scripta*, a predecessor of today's backgammon game, of which the remains may consist of a few lines or of elaborate rows of markings (fig. 2) or letters, all elements that greatly assist its identification.

One *Duodecim scripta* board found at a public bath in Rome has a text with a Christian invocation carved across the full length of the board that reads: "To the players of dice Jesus Christ gives assistance and victory, and also to those who write their own name when they play with dice" [7]. Such an explicit appropriation, in this case by a Christian tradition,

is particularly valuable as text often tells us more than board design. The most common appearance of *Duodecim scripta* in the Roman Empire is as a set of letters that together read as a hexameter. However, the appropriation of such a tradition outside the Roman Empire would require an appreciation of Roman script and language as well as a propensity for adding textual elements to objects.

The following investigation into the possible appropriation of the Roman game of *Duodecim scripta* in Egypt and Sudan, and into aspects that relate to the identity of the players, concentrates on two elements. First, the context in which the boards were found. Two burial contexts have provided examples of *Duodecim scripta* in Nubia while in Egypt several boards were carved in rock faces or found as a stone-carved board within a built environment. These contrasting

[7] Translation after BEDON 1989: 60.



▲ Figure 2.

Drawing of the partial *Duodecim scripta* board from Dawwi, Egypt. Drawing by Jennifer STEFFEY after BRUN 2003.

contexts are compared to those elsewhere in or near the Roman Empire. Second, the designs of the respective boards seem to deviate from the common form for this game. For instance, the hexameter design is not attested at all in the region of Egypt and Sudan while square playing fields and enlarged mid-board markings adorn the boards in this region. Both context and design of *Duodecim scripta* boards may point to elements of cultural identity and specificity.

## IMAGERY AND VOTIVE CONTEXTS OF *DUODECIM SCRIPTA*

*Duodecim scripta* boards in funerary contexts take on different forms. They may be votive objects, for instance, but in those cases the identification of the game presents its own challenges. For instance, a bronze mirror with an engraved design showing a young man and a woman playing a board game was once thought to represent a game of *Duodecim scripta*. The object is on display in the British Museum [8] and has been used in various publications to illustrate the

game in progress [9]. Representations of this kind are complicated by the lack of detail provided for the game board, the main diagnostic feature, and Ulrich Schädler has shown this image to be of the game of *five lines* rather than *Duodecim scripta* [10].

It seems more common to find depictions of Achilles and Ajax playing with dice than images of any other board game scene in Greco-Roman times, as these men were part of a common trope on ancient Greek vases of which more than five hundred examples exist [11]. Also, various images of people playing *Latrunculi* have been attested [12] but considerably fewer, if any, concerning the game of *Duodecim scripta*. This absence makes a more thorough review of its other contexts all the more relevant.

Funerary objects concerning *Duodecim scripta* seem common on the fringes of the Roman Empire. An important exception is a large number of these game boards used to cover graves in the catacombs of Rome. These latter boards have been interpreted as part of a Christian tradition [13] rather than a Roman idea to include game boards in grave design. Instead the majority of Roman examples have been attested in public areas, mostly carved in a stone floor or sitting area [14].

There are a few votive examples that allude to a wider significance of the board game image. In the sanctuary of Mount St Angelo in Terracina, Italy, there was a votive offering for the goddess Venus dating to the second half of the second century CE [15]. Among the thirty-one miniature objects, often associated with children's graves, there was one gaming table with a representation of *Duodecim scripta* featured on top. A miniature portraying a *Latrunculi* game in progress was found in the Fayum in Egypt and is now located in the collections of the Petrie Museum [16]. Miniature objects are often interpreted as votive and their presence in both Egypt and other parts of the Roman Empire suggests that this use of board games did not necessarily change across borders. Unfortunately, such examples are rare and no such imagery is found for either Egypt or Sudan in reference to *Duodecim scripta*.

In a detailed study of Roman gaming materials in free Germania, Thomas Krüger provided a rare example of a preserved wooden *Duodecim scripta* board [17]. The board showed a configuration for *Duodecim scripta* on

[8] Catalogue number 1898: 0716.4.

[9] E.g., MAY 1992: 166-189, in particular 179.

[10] SCHÄDLER 2012: 62.

[11] E.g., MAY 1992: 166-189, in particular 166-173.

[12] *Ibid.*: 176.

[13] RIECHE 1984.

[14] E.g., SCHÄDLER 1995: 73-98.

[15] SCHÄDLER 2013: 23.

[16] Catalogue number UC59258. See CRIST & DUNN-VATURI & DE VOOGT, 2016: 139.

[17] KRÜGER 1982.

one side and a presumed *Latrunculi* board on the other. It was found in Vimose, present-day Denmark, outside the Roman Empire. The game board and many of the gaming pieces were found in bogs and excavated in the late 1850s and 60s; these deposits were common in the early Iron Age and largely coincide with the first centuries BCE and CE [18]. The finds frequently consisted of weapons but also included vessels, belt fittings, combs, beads, animal bones, idols, white stones, sticks of ash wood as well as dice and game pieces. The non-military materials have been interpreted in different ways; for instance, as deposits for fertility rituals [19]. These non-military deposits occurred prior to the Roman era but the locations “seem to be in continual use well into the Roman Iron Age” [20]. Weapon deposits started around the birth of Christ and during the second century they developed into so-called booty sacrifices where objects were deliberately destroyed and disposed of. The non-military deposits that included gaming materials seem separate from these and were not ritually destroyed. What stands out is that they were offerings made in wetlands, sometimes found near remains of wooden platforms where offering rituals may have taken place. In the words of Xenia Jensen: “the meetings between Roman and Germanic led to much more than a mindless adaption of foreign goods and ideas” [21].

In Leuna, Germany, also dating to the late Roman period, a particularly rich grave was excavated that included the remains of a double-sided wooden board as well as gaming pieces [22]. Although much less of the board was left compared to the one found at Vimose, games on both sides could be identified with reasonable certainty based on the number of playing pieces and the partial but diagnostic wooden remains. In this elaborate grave, the board was placed at the feet of the deceased next to a range of objects that included an ivory box, silver platters, glassware and bronze dishes. It was just outside the disturbed part of the tomb that was plundered [23] so that the game pieces were left *in situ*, giving some information about the size of the board and the possible games. A half-circle shape ornament inlaid with bronze was found at the position where *Duodecim scripta* boards often have a decorated divider in the center of the playing area [24].

Ulrich Schädler, in a publication about a game found in the so-called Doctor’s burial in Britain, summarizes

a list of excavations of graves dating to Roman times with remnants of game-boards with handles [25]. Many have associated game pieces but few have any part of the board left other than the metal hinges; the wood rarely survives. His table of gaming counters associated with cremation and inhumation burials in Britain clearly shows that glass and bone gaming pieces are not rare in burials in Britain whether or not they are associated with any particular game board. Rather, there seems sufficient archaeological evidence to regard board games as status symbols in Iron Age and Roman Britain.

This evidence from Britannia and Germania presents a general context for the examples found in Nubian graves. First, it is not uncommon to find game boards, including *Duodecim scripta*, as part of grave goods or associated with ritual offerings elsewhere in Europe during Roman times. Most cases pertain to the areas on or across the border from the Roman Empire as is the case in Nubia. Second, the examples generally pertain to elite graves or contexts associated with the higher echelons of society with a valuable array of associated materials.

## FUNERARY MATERIAL FROM SEDEINGA, NUBIA

In the Ptolemaic (332 BCE –30 BCE) and Roman (30 BCE – 395 CE) period Egypt bordered the Meroitic Kingdom in the south. This kingdom was located in Upper Nubia, Sudan, and a continuation of earlier civilizations. The Meroites fought with their northern neighbors so that the border between Egypt and Lower Nubia shifted regularly between the rise of the Meroites around 350 BCE and their demise in the mid-fourth century CE [26]. What can be said with certainty is that one of the main centers of the Meroitic Kingdom in the north was never conquered by the Romans. This large settlement, known today as Sedeinga, has an extensive necropolis, which is still being excavated.

The first excavation of Meroitic Sedeinga took place in the early 1960s. Although searching for a necropolis of Egyptian elites, an Italian archaeological team excavated a group of rich Meroitic graves in Sedeinga [27]. The material included several objects

[18] JENSEN 2009.

[19] STJERNQUIST 1998: 157-178.

[20] JENSEN 2009: 56.

[21] JENSEN 2013: 182.

[22] SCHULZ 1953: 29, 63-66, pl. XXVII-XXVIII.

[23] *Ibid.*, 22, 24.

[24] *Ibid.*, 29.

[25] SCHÄDLER 2007: 359-375.

[26] TÖRÖK 2009.

[27] See DE VOOGT & FRANCIGNY & BAAS 2017: 23-33.





▲ Figure 3.

A selection of ivory and wooden playing pieces, Sedeinga, Sudan. Courtesy Sedeinga Mission.

of clear Greco-Roman origin or influence. Two graves contained large sets of gaming pieces, one in ivory and wood, the other in glass. The first also contained several ivory squares and remnants of a wooden gaming box. Both tombs further provided sets of cubic dice with the traditional 6-1, 2-5, 3-4 configuration. The game pieces and dice were partly published but the playing squares remained unpublished and were interpreted as part of a “draughts” board [28].

The identification of this material as two likely *Duodecim scripta* games is only a recent one and based largely on the number of gaming pieces and playing squares as well as the Greco-Roman influence shown by the remainder of the grave goods (fig. 3). The details of this find are part of a different study [29] but if we assume that the analysis is correct and that they are two *Duodecim scripta* games, it provides a rich context to investigate the appropriation that may have taken place across the border into the Meroitic Kingdom. This process has been studied by László Török but his work does not so far include the study of games [30].

In this grave, there was a gaming box showing a wooden board inlaid with ivory squares. It is unclear

if there was a game on the opposite side of the box as well. This presents one of few wooden *Duodecim scripta* examples of this kind. The gaming pieces, whether wood, ivory or glass, are also attested elsewhere in the Roman world as well as the cubic dice. The preservation of the gaming squares can be seen as an artifact of archaeology rather than a characteristic of a regional gaming practice, but, nevertheless, the presence of a game box with squares adds two aspects of board design either unusual or particularly rare outside Nubia. Most of the gaming boxes known from antiquity are found in ancient Egypt [31] and, although this is certainly due to climatic conditions, their absence in late antiquity is equally salient. The presence of squares for the fields necessary on a *Duodecim scripta* board is similar to another board found in Nubia, a wooden example from Qustul.

### FUNERARY MATERIAL FROM QUSTUL, NUBIA

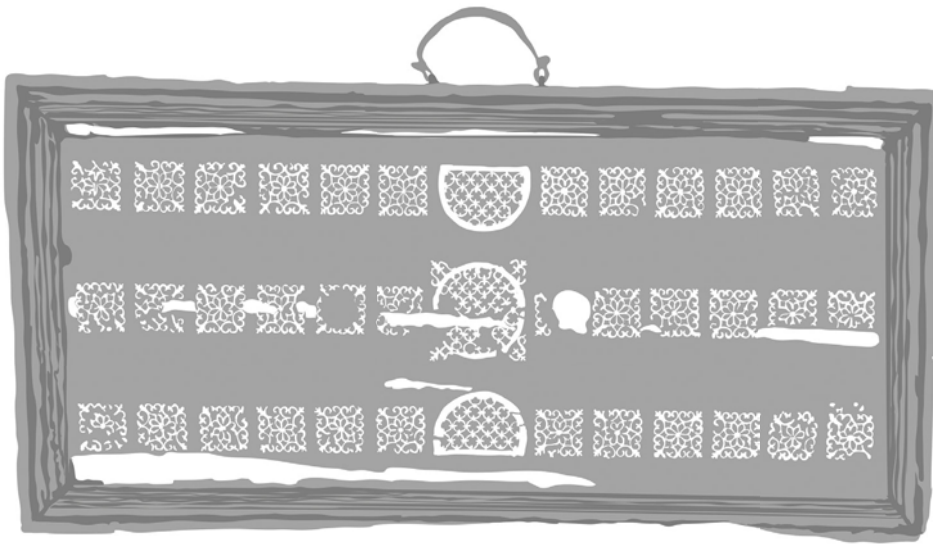
In Qustul, located in Lower Nubia, north of Wadi Halfa, a now often-cited board of *Duodecim scripta* was excavated. The necropolis at Qustul, together with the one in Ballana nearby, were not part of the Meroitic Kingdom but date to a subsequent historical period in the region of Lower Nubia. They are found in present-day Egypt on the border with Sudan. In the words of Bruce Trigger: “...the transformation from the Meroitic to the X-Group (Ballāna) culture

[28] LECLANT 1966: 161-165; SCHIFF GIORGINI 1966: 244-261.

[29] DE VOOGT & FRANCIGNY & BAAS 2017.

[30] TÖRÖK 2011.

[31] CRIST & DUNN-VATURI & DE VOOGT 2016.



◀ Figure 4. Drawing of the complete *Duodecim scripta* board from Qustul, Egypt. Drawing by Jennifer STEFFEY after EMERY & KIRWAN 1938, pl. 87.

was a gradual one rather than a sharp break resulting from the occupation of the region by a new ethnic group" [32]. Walter Emery and Laurence Kirwan excavated the tombs in Qustul and Ballana in the early 1930s and these were "without doubt the most important monuments from this period in the whole of Lower Nubia" [33]. They are associated with the rulers of the time who rose to power after the collapse of the Meroitic Kingdom. The date for these cemeteries is still unclear but likely after the fourth and before the seventh century CE.

The board that was found intact, together with a bag of playing instruments, is one of the best preserved *Duodecim scripta* games in the archaeological record (fig. 4). The board has ivory squares as part of a rimmed wooden board with silver handles. The published description illustrates the riches that the board expresses: "The board is composed of a single piece of wood with a framed border, strengthened at the corners with silver brackets, attached with small silver nails. The [silver] loop handle is fastened to the frame with two silver gudgeon pins" [34]. The board was found face down on the surface at the side of the pit of Tomb 3 at Qustul. Underneath the board there was a leather bag with fifteen ivory and fifteen ebony playing pieces, five cube-shaped dice of ivory, and a dice tower or *pyrgus* of wood with silver fittings. The *pyrgus* was an original design with two carved dolphins on each side of the opening at the bottom. Its shape has been reconstructed from the fragments found in the leather bag.

This material was all found outside Tomb 3 at Qustul, a large structure that was more than fifty-three meters wide and almost ten meters high. It was robbed so that not all objects belonging to this tomb are known. Several objects, such as three glass lamp cups, were discovered near the robbers' passage but others, such as a silver jug, were found in the forecourt in front of the entrance to the tomb while several silver horse trappings and bronze bells were found with a large number of entombed animals [35]. The size of the tomb and the number of objects is overwhelming and still includes, even after its plundering in the past, a string of onyx barrel beads, an iron sword blade, a silver earring, a painted ivory comb, a silver vessel in the form of a water skin, to name but a few of the more valuable materials. For Tomb 3 alone there are 108 objects listed.

The game board and its associated materials were found outside the brick structure of the tomb and not anywhere near the robbers' passage. It was found close to but on the surface level rather than inside the tomb. Three iron knives with ivory and bone handles were also found in this area but not immediately associated with the game board itself [36]. They were all excavated and clearly belong to the period of the tomb. They also conform to the types of objects and fittings found inside the tomb. The authors explain: "Finally the pit and ramp were filled and a great earthen mound was raised over the tomb; in many cases offerings such as weapons, jewelry, vases, game etc., were buried in the mound" [37].

[32] TRIGGER 1969: 117.

[33] EMERY & KIRWAN 1938; TRIGGER 1969: 117-118.

[34] EMERY & KIRWAN 1938: 345.

[35] *Ibid.*, 33-42.

[36] *Ibid.*, 40.

[37] *Ibid.*, 26.

The latter comment by the authors is relevant as to how the materials just under the earthen mound were interpreted. Despite possibly being merely objects of daily use including furniture, cooking utensils, weapons and also tools to make them, they became an offering rather than things simply to be used by the deceased in the afterlife.

The situation is slightly different from Tomb 118 in Ballana. This tomb is equally sizeable with a fifty-four meter diameter and eight meter height. Only four bronze fittings were found in situ “what was probably a large gaming board made of wood and inlaid ivory” [38]. The size of the board can be roughly estimated at ninety by seventy centimeters as opposed to seventy-seven and a half by thirty-seven centimeters for the Qustul example. The object was located in the burial chamber underneath the bier. It makes the assumption of it being a gaming board problematic as there were no game pieces or dice found at all and its location was not in a chamber with utensils, weapons or food, but with the stand for the coffin. It suffices to state that not all wooden objects were preserved in these enormous mounds and that much material may have been lost due to plundering and climate conditions, including those game materials that employed precious metals.

## ROMAN DESERT FORTRESSES

Most game boards in the archaeological record were scratched into a surface rather than preserved as three-dimensional objects. In Rome this may occur in marble or entire concrete tables may be manufactured, but in Sudan and Egypt such elaborate examples have not been uncovered. In Nubia, wooden game boards are the only evidence so far of *Duodecim scripta*, while in Roman Egypt they are mostly modestly carved on a rock surface with only an occasional example of a three-dimensional stone board.

At Abu Sha’ar game boards were made of the same stone as used for the construction of the towers and gates of the fort. According to Lynda Mulvin and Steven SIDEBOTHAM this was “a porous local gypsum prone to rapid decay” in this environment [39]. They were cut into regular rectangular blocks with playing fields carved into them. They conclude that they were well-carved but with neither intricate detail nor precious material. Some were reused as building blocks, some were thrown away or turned over in order to carve a game on the other side. The *Duodecim scripta* boards were part of a gaming room while the

fortress was inhabited by Romans. It is more likely that these are examples of game boards made and used by Roman soldiers than games shared with the inhabitants of Roman Egypt.

The designs of the playing fields for the board at Abu Sha’ar, a part that may easily vary across regions and time, are of particular interest since all three boards attested had a slightly different appearance. Two had fields shaped as squares in three rows. A third board had rows of small holes of which only one outer and a center row were partly preserved; the holes in the outer row were joined by a set of small circles. One of the boards using squares had seven squares marked with a cross: two each in the outer row and three such squares in the center row. They marked the middle of the board. The other board using squares designated the middle by connecting a square from each outer row and the middle row. The third example was not preserved enough to identify how the center of the board was indicated. All three were of a similar size, about thirty centimeters wide and, depending on the preservation, about sixty centimeters long. They attest to the fact that within the same players’ community there is already variation of design, which, in this case, is unlikely to be a socio-cultural characteristic that points to appropriation and multiculturalism.

In the Eastern desert of Egypt the excavation of Roman fortlets or *praesidia* revealed at least one partially carved *Duodecim scripta* board in Dawwi [40]. No size was reported but the design consisted of rows of small holes (See fig. 2). The board had a carved outer rim that may have been helpful when throwing dice or for keeping game pieces in place. It is a rare example of a carved stone board rather than an incision on a rock face. Only a small fragment was found in nearby Krokodilo. Charcoal traces of only four small holes and an outline of a center space were attested on a fragment measuring thirty by fifteen-and-a-half centimeters [41].

The boards in Abu Sha’ar date to the third or fourth century and the ones in the eastern desert to the second century CE. They are found in Eastern places of the desert and, while they attest that Roman soldiers played these games in Egypt, they do not help to elucidate an appropriation process on the part of the Egyptian population.

[38] *Ibid.*, 153.

[39] MULVIN & SIDEBOTHAM 2003: 604.

[40] BRUN 2003: 135, fig. 174.

[41] MATELLI, 2003, 594, 605, fig. 279.

## KOM OMBO, EGYPT

A number of game boards were part of a survey of graffiti inscriptions in Egypt conducted by Maria Nilsson and John Ward including four *Duodecim scripta* boards from the site of Kom Ombo [42]. The boards are located in the south-eastern part of the site in a corridor just outside the inner sanctuary of the temple. They are part of floor graffiti. Unlike Abu Sha'ar and Dawwi, this location was not exclusively occupied or built by Roman soldiers. It was a shared space and the practice of the game was known or at least witnessed by more people than just a group of Romans.

The four boards that were published all have a similar design of three rows of carved small holes, similar to

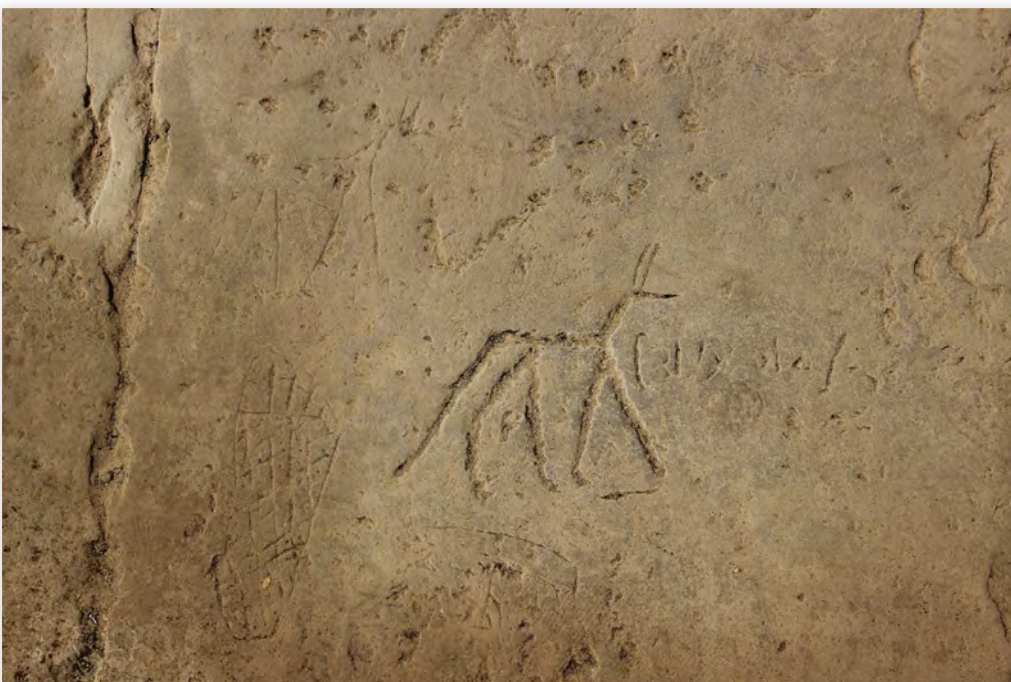
the surface of the board from Dawwi. The main difference is found in how the center of the board is divided. In all four cases there are large brackets carved in the center of the board as if a space was being circumscribed for holding a cache of playing pieces (fig. 5). The design stands out as the brackets are particularly large and do not conform to known patterns or designs for *Duodecim scripta* boards elsewhere.

A fifth example (fig. 6) was documented as it was found next to demotic graffiti and the image of a canine as well as a foot. It shows a context of

[42] CRIST & DUNN-VATURI & DE VOOGT 2016.



◀ Figure 5.  
*Duodecim scripta*  
board from Kom  
Ombo, Egypt.  
Courtesy Maria  
NILSSON and John  
WARD.



◀ Figure 6.  
*Duodecim scripta*  
board in the context  
of other graffiti from  
Kom Ombo, Egypt.  
Courtesy Maria  
NILSSON and John  
WARD.

graffiti rather than of games, which demonstrates that through the ages this floor was used repeatedly by visitors of the temple for this purpose. The game board seems to be unfinished as it is difficult to discern three rows of twelve playing spaces. Again the central part is marked with an enlarged space, in this case triangular. The playing spaces also seem to be placed at the far ends of these markings. As is often the case in Egypt, for instance with the roof at the temple of Khonsu at Karnak [43], pharaonic Egyptian and Roman markings are found side by side and this is true for games of even later periods as well [44]. Playing spaces are shared over time.

Where the boards in the Roman fortlets were exclusively associated with Roman soldiers, the boards at Kom Ombo blend into a world of graffiti games that is of all time periods. Their context confirms that in later periods games were played in similar environments and that places of play remained largely the same.

The only observation of these boards that stands out in comparison with other *Duodecim scripta* games recorded elsewhere is a local, i.e., Kom Ombo or perhaps Egyptian, tradition to mark the center of the board as enlarged spaces, appearing as imaginary handles of a portable board but more likely spaces for storing or aligning gaming pieces. Such a design difference is in line with the expectation that outer forms are more likely to change than abstract playing rules. Unfortunately, the cultural specificity or cultural significance of this particular element is limited without a further survey of other Egyptian sites, which have thus far not rendered examples of *Duodecim scripta*.

## TRACES OF APPROPRIATION: DESIGN AND CONTEXT

In Roman Egypt and in the Meroitic Kingdom the game of *Duodecim scripta* was known and played. The traces are few with two or three boards documented for Nubia and a handful of games attested in the eastern desert of Egypt as well as a group at the site of Kom Ombo. But together they exemplify almost a full range of playable *Duodecim scripta* representations from wooden and stone boards to floor and rock-face graffiti. For the game to have reached the Meroitic Kingdom and to have become part of prestige goods in an elite grave presupposes that the playing practice was well-known throughout Egypt and not just Kom Ombo and a few remote army camps. Although few boards have been attested, the evidence is still rich in context and variety.

The variety of game board designs does not facilitate any generalization or even speculation about the appropriation of the board into Egyptian or Nubian practices of production. Nevertheless, the Nubian examples from Sedeinga and Qustul, which, for the sake of this argument, can be seen as part of a continuing playing tradition, are characterized by square playing fields of three rows with decorated fields indicating the center of the board. In both places the board is associated with fifteen playing pieces for each side as well as two or three cubic dice. The design of the squares is not unknown but also not typical elsewhere in the Roman world. Similarly, the Kom Ombo graffiti boards are consistently given three rows of small round playing fields with enlarged markings in the center of the board unlike those found in the Roman fortresses or any example found elsewhere in the Roman Empire. In short, it is possible to at least assume a process of appropriation when it comes to the design of *Duodecim scripta* playing boards in this region of the world.

The variation of *Duodecim scripta* representations is matched by the variation of contexts in which the game has been found in Egypt and Sudan. These elements usually go hand in hand. Wooden boards are mostly found in well-preserved offering or grave contexts while graffiti boards are more common in public areas with stone flooring. The burial contexts follow those found in Britannia and free Germania where elites are associated with the riches of a Roman game board. Again, this is not surprising as elite graves are more likely to have grave goods and rare materials that may still be recovered after two thousand years. But it does not take away the perceived significance of the game in these societies. The game boards are consistently found in the context of imported goods or otherwise rare or valuable items, apparently coveted by their owners. That board games are part of this elite context emphasizes their relevance in cultural exchange and cultural appropriation practices. These game boards are part of the pride and joy of being in contact with the Roman world [45]. ■

[43] JACQUET-GORDON, 2003.

[44] CRIST & DUNN-VATURI & DE VOOGT 2016, for an overview.

[45] The author wishes to thank Maria NILSSON, John WARD, Vincent FRANCIGNY and Jennifer STEFFEY for their generous help and for their permission to use the figures as illustration with this text.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- BEDON, Robert, 1989**, « Les jeux de société chez les Romains », *Archaeologia* 246, p. 59-64.
- BRUN, Jean-Pierre, 2003**, « Dawwī », dans Hélène Cuvigny (éd.), *La route de Myos Hormos. L'armée romaine dans le désert Oriental d'Égypte I*, Le Caire, p. 133-136.
- CRIST, Walter & DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth & DE VOOGT, Alex, 2016**, *Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders*, London.
- CRIST, Walter & DE VOOGT, Alex & DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth, 2016**, « Facilitating Interaction: Board Games as Social Lubricants in the Ancient Near East », *Oxford Journal of Archaeology* 35, 2, p. 179-196.
- CUVIGNY, Hélène, 2011**, *Didymoi. Une garnison romaine dans le désert Oriental d'Égypte I. Les fouilles et le matériel*, Le Caire.
- DE VOOGT, Alex & DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth & EERKENS, Jelmer, 2013**, « Cultural Transmission in the Ancient Near East: Twenty Squares and Fifty-Eight Holes », *Journal of Archaeological Science* 40, p. 1715-1730.
- DE VOOGT, Alex & FRANCIIGNY, Vincent & BAAS, Pieter 2017**, « Meroitic Graves With Roman Games: Elites Moving the Borders of Play », *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft* 167, 1, p. 23-33.
- EMERY, Walter B. & KIRWAN, Laurence P., 1938**, *Mission Archéologique de Nubie 1929–1934. The Royal Tombs of Ballana and Qustul, I & II*, Cairo.
- FINKEL, Irving L., 2007**, « On the Rules for the Royal Game of Ur », dans Irving Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers From the 1990 British Museum Colloquium, With Additional Contributions*, London, p. 16-32.
- JACQUET-GORDON, H., 2003**, The graffiti on the Khonsu temple roof at Karnak: a manifestation of personal piety. Oriental Institute Publications 123, Chicago.
- JENSEN, Xenia Pauli, 2009**, « From Fertility Rituals to Weapon Sacrifices: the Case of the South Scandinavian Bog Finds », dans Uta von Freeden & Herwig Friesinger & Egon Wamers (éd.), *Glaube, Kult und Herrschaft: Phänomene des Religiösen im 1. Jahrtausend n. Chr. in Mittel- und Nordeuropa*, Bonn, p. 53-66.
- JENSEN, Xenia Pauli, 2013**, « Imitation and Transformation: Roman Militaria in South Scandinavian Grave Finds » dans Mirjana Sanader & Ante Rendić-Miočević & Domagoj Tončinić & Ivan Radman-Livaja (éd.), *Proceedings of the XVI<sup>th</sup> Roman Military Equipment Conference: Weapons and Military Equipment in a Funerary Context*, Zagreb, p. 177-183.
- KRÜGER, Thomas, 1982**, *Das Brett- und Würfelspiel der Spätlatènezeit und römischen Kaiserzeit im freien Germanien, Neue Ausgrabungen und Forschungen in Niedersachsen* 15, Hildesheim.
- LECLANT, Jean, 1966**, « Fouilles et travaux en Égypte et au Soudan, 1964-1965 », *Orientalia* 35, p. 161-165.
- MATELLY, A., 2003**, « Small objects », dans Hélène Cuvigny (éd.), *La Route de Myos Hormos : l'armée romaine dans le désert oriental d'Égypte, Praesidia du désert de Bérénice, Volume II*. Cairo, Institut français d'archéologie orientale.
- MAY, Roland, 1992**, « Les jeux de table en Grèce et à Rome », dans Roland May et al. (éd.), *Jouer dans l'Antiquité*, Marseille, Musée d'Archéologie méditerranéenne, Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991-16 février 1992, Paris, RMN, p. 166.
- MULVIN, Lynda & SIDEBOTHAM, Steven E., 2004**, « Roman Game Boards From Abu Sha'ar (Red Sea Coast, Egypt) », *Antiquity* 78, p. 602-617.
- RIECHE, Anita, 1984**, *Römische Kinder- und Gesellschaftsspiele*, Stuttgart.
- SCHÄDLER, Ulrich, 1998**, « Mancala in Roman Asia Minor », *Board Games Studies* 1, p. 10-25.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2000**, « Late-antique Gaming Table at the Baths of Hadrian at Aphrodisias », *Board Games Studies* 3, Cover photograph.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2012**, « Miroir avec scène de jeu de plateau », dans Isabelle Bardiès-Fonty & Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi (éd.), *Art du Jeu, Jeu dans l'Art*, Paris, p. 20-23.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2007**, « The Doctor's Game: New Light on the History of Ancient Board Games », dans Philip Crummy (éd.), *Stanway: An élite burial site at Camulodunum*, Oxford, p. 359-375.
- SCHÄDLER, Ulrich, 1995**, « XII Scripta, Alea, Tabula: New Evidence for the Roman History of "Backgammon" » dans Alex de Voogt (éd.), *New Approaches to Board Games Research: Asian Origins and Future Perspective*, Leiden, p. 73-98.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2013**, « Une table de jeu miniature », *Archéothéma* 31, p. 23.
- SCHIFF, GIORGINI, Michela, 1966**, « Sedeinga 1964–1965 », *Kush* 14, p. 244–261.
- SCHULZ, Walther, 1953**, *Leuna: Ein germanischer Bestattungsplatz der spätrömischen Kaiserzeit*, Berlin.
- STJERNQUIST, Berta, 1998**, « The Basic Perception of Religious Activities at Cult-Sites Such as Springs, Lakes and Rivers », dans Lars Larsson & Berta Stjernquist (éd.), *The World-View of Prehistoric Man*, Stockholm, p. 158-178.
- TÖRÖK, László, 2009**, *Between Two Worlds: The Frontier Region Between Ancient Nubia and Egypt 3700 BC-500 AD*, Leiden.
- TÖRÖK, László, 2011**, *Hellenizing Art in Ancient Nubia, 300 BC-AD 250, and its Egyptian Models: A Study in "Acculturation"*, Leiden.
- TRIGGER, Bruce. C., 1969**, « The Royal Tombs at Qustul and Ballāna and their Meroitic Antecedents », *The Journal of Egyptian Archaeology* 55, p. 117-128.

## DÉS COPTES ? DÉS INDIENS ?

Thierry DEPAULIS

Paris, historien indépendant

thierry.depaulis@gmail.com

### RÉSUMÉ

Plusieurs collections publiques européennes et américaines possèdent dans leurs départements d'antiquités gréco-romaines, égyptiennes, orientales et parfois même islamiques des objets parallélépipédiques en os ou en ivoire, marqués d'ocelles sur les quatre faces longues et généralement tenus pour des dés à quatre faces. Les faces présentent les points 1-6/2-5. Or l'emploi de tels dés est bien attesté en Inde, y compris aujourd'hui. Les dés « gréco-romains » (parfois dénommés, abusivement, *tali*) ressemblent étonnamment à leurs homologues indiens modernes : ils ont la même disposition des points, ce qui est troublant car celle-ci n'est pas une évidence. Pourtant l'Inde antique connaissait aussi un dé rectangulaire mais avec une ponctuation différente, 1-2/3-4.

Cette contribution cherchera à éclaircir l'énigme de l'origine et de la diffusion de ces dés méditerranéens. Ceux-ci pourraient être de production copte, comme le corpus réuni le montre. Leur chronologie paraît se situer entre les derniers siècles avant l'ère chrétienne et les premiers temps de l'Islam en Égypte. Deux types sont distingués : l'un simple et fonctionnel a sûrement servi à jouer (mais à quoi ?), l'autre, surchargé d'ocelles en grappes, paraît avoir été destiné à des pratiques magiques. Côté Inde, on note un changement net dans la ponctuation des dés parallélépipédiques vers l'an mille : d'un schéma antique 1-2/3-4, on passe à la disposition « moderne », 1-6/2-5. Celle-ci serait-elle venue d'Égypte ? Et pourquoi ce changement ? Quelques hypothèses sont proposées ici.

### MOTS-CLÉS

Coptes,  
dés,  
Égypte,  
Inde.

Several European and American public collections store in their departments of Graeco-Roman, Egyptian, Oriental and sometimes also Islamic antiquities, bone or ivory parallelepipeds, inscribed with dots on their four long sides; they are generally held for four-sided dice. The arrangement of dots always follows a 1-6/2-5 pattern. Such dice are popular in India too, still today. The so-called Graeco-Roman dice (sometimes misleadingly called *tali*) look very much like their modern Indian counterparts: they have the same arrangement of dots, which is puzzling, because this arrangement is anything but obvious. However, in ancient times, India had another rectangular die, of the same shape, but with different numbers, 1-2/3-4. This contribution seeks to explain the enigma of the origin and diffusion of these Mediterranean dice. These dice could well be Coptic, as the corpus presented here shows. They range chronologically between the last centuries BCE and the early Islamic period in Egypt. Two types can be distinguished: one, simple and functional, was certainly used for play (but for which games?), the other, overloaded with clusters of dots, seems to be associated with some magical rituals. In India, a clear change in the arrangement of dots of these parallelepipedic dice can be observed around 1000 AD: the ancient 1-2/3-4 pattern disappears, while dice with the "modern" 1-6/2-5 arrangement are introduced. Could this new pattern come from Egypt? And why this change? We offer here a few hypotheses.

### KEYWORDS

Copts,  
dice,  
Egypt,  
India.

Article accepté après évaluation par deux experts selon le principe du double anonymat

Plusieurs collections publiques européennes et américaines possèdent, au fond de tiroirs obscurs, dispersés entre plusieurs départements, car ils sont souvent sans provenance affirmée, de curieux dés parallélépipédiques, dits aussi oblongs, en os, en ivoire ou autres matériaux, sur lesquels peu de chercheurs se sont réellement penchés. On les trouve typiquement dans les départements d'antiquités égyptiennes, car certains proviennent vraiment d'Égypte, parfois qualifiés de « coptes », car on les croit d'époque byzantine, ou simplement « gréco-romains », ce qui leur vaut d'être placés dans les départements correspondants. On en trouve aussi dans les départements d'art



Figure 1  
a : Dé cubique (romain) ;  
b : osselet.  
Coll. part. Photo de l'auteur.

islamique comme au Louvre et au British Museum. Ces dés semblent avoir une provenance méditerranéenne qui reste à déterminer.

Deux sortes de générateurs de hasard (*random generator* en anglais) « classiques » ont été repérés dans le monde gréco-romain : le dé cubique – κύβος en grec, *tessera* en latin (fig. 1a) – et l'osselet – ἀστράγαλος ou *talus* (fig. 1b). Ces termes sont, semble-t-il, les seuls mots que nous connaissions pour désigner ces objets [1].

Si le dé cubique n'appelle pas de commentaire particulier – il est déjà « normalisé », c'est-à-dire que deux faces opposées forment un total de 7, du moins pour la grande majorité des exemplaires connus – [2], l'osselet est un objet polyvalent, aux usages multiples. Comme on le sait, Grecs et Romains faisaient un large emploi des osselets (astragales des ovi-capridés) à des fins ludiques : jeux d'adresse (le *Pentelitha*, qui survit toujours sous nos latitudes), jeux de lancer (encore très répandus dans les Balkans) et jeux de hasard. Les Grecs, et à leur suite les Romains, considéraient les osselets comme des dés à quatre faces et attribuaient à celles-ci des valeurs [3]. Curieusement, les faces ne sont pas numérotées 1-2-3-4, comme cela aurait été logique, mais 1-3-4-6 (ou plutôt 1/6-3/4), faisant par là correspondre ces quatre faces à celles d'un dé cubique auquel manqueraient les faces 2 et 5. Il est possible que les Grecs aient modifié ce marquage après avoir adopté le dé cubique [4]. Comme sur le dé cubique, en effet, les faces opposées d'un osselet font un total de 7. Ces faces ne sont jamais marquées, leur irrégularité même – que Grecs et Romains n'ont jamais vraiment cherché à corriger, contrairement aux Égyptiens – permettant de distinguer aisément leur valeur.

L'astragale fonctionne donc dans le monde classique comme un dé à base quatre (d4). Mais le même résultat peut être obtenu, avec une plus grande régularité, grâce à un parallélépipède rectangle. C'est le « dé oblong », connu de certains peuples.

[1] GRANDJOUAN 1969, p. 87, « Suidas [= la *Suda*] et Clément d'Alexandrie mentionnent un dé à quatre faces (τετράπλευρος) ». Le *Greek-English Lexicon* de LIDDELL & SCOTT ne précise pas ce sens du terme τετράπλευρος, « four-sided ».

[2] Voir DE VOOGT & EERKENS 2017.

[3] Sur les osselets comme instruments de jeu, on consultera SCHÄDLER 1996.

[4] Un osselet trouvé à Katsamba, en Crète, et daté du Minoen récent II-III A (c. 1450-1300 av. J.-C.), porte, gravé sur ses faces utiles, les points 1-2-3-4 (GRANDJOUAN 1969, p. 79, fig. 17, p. 81, n. 39 ; HILLBOM 2005, p. 313 et fig. 18). Selon SCHÄDLER 2007, p. 11, des osselets pareillement pointés, datant des VII<sup>e</sup>-VI<sup>e</sup> s. av. J.-C., ont été mis au jour dans les fouilles de Tepe Nush-i Jan, en Iran.



## UNE TYPOLOGIE SOMMAIRE DES DÉS « OBLONGS »

Avant d'examiner quelques-uns de ces dés, brossons ici une rapide typologie. Pour les analyser, j'utiliserai une notation particulière, où la barre oblique / apparie deux faces opposées, et où le trait d'union distingue les paires de faces. Ainsi, pour décrire un dé cubique normal moderne, j'écrirai : 1/6-3/4-2/5.

Le dé parallélépipédique le plus connu est le dé utilisé en Inde, notamment pour le jeu de *caupar*. [5] Celui-ci présente traditionnellement l'arrangement 1/6-2/5 et reste d'un emploi fréquent encore aujourd'hui. Celtes et Germains avaient eux aussi des dés oblongs, assez irréguliers, marqués 3/4-5/6, que l'on rencontre de la Bohême à l'Écosse et du Jutland à la Bavière, dans des sites laténiens ou pré-romains [6]. On peut classer les dés oblongs en fonction de l'arrangement des faces et esquisser une typologie sommaire qui fait apparaître cinq types distincts se rangeant en deux familles, selon que les faces présentent des points séquentiels (se suivant dans l'ordre numérique) ou non séquentiels.

[5] Pour l'Inde, le *caupar* (ou *pacis*) et les dés indiens, voir FINKEL 2004 ; FINKEL 2006 ; FINKEL 2007.

[6] Sur ces dés celtiques, voir DÉCHELETTE 1913, p. 1396-1397 ; KRÜGER 1982 ; CHAVAGNAC 2015 ; KARWOWSKI 2016.

[7] Painted Grey Ware (céramique grise peinte), désormais PGW, un style de céramique qui caractérise les cultures de la plaine indo-gangétique entre 1200 et 600 av. J.-C. Je reviens plus loin sur ces dés-là.

[8] Un type de dé du Nord de l'Europe, mis en évidence et caractérisé par VAN DER HEIJDT 1990, p. 72, et 2002, p. 92-93.

### Dés à points séquentiels

- 1/3-2/4 : dé oblong antique indien (PGW [7], Gandhara, Gupta) ; séquentiel 1-2-3-4 (fig. 2).

- 2/5-3/4 : dé germain arrondi type « Westerman » [8] ; séquentiel 2-3-4-5

- 3/4-5/6 : dé oblong celtique ; séquentiel 3-4-5-6

### Dés à points non séquentiels

- 1/6-3/4 : osselet (*talus*, *astragalos*) gréco-romain ; dé oblong « moghol »

- 1/6-2/5 : dé oblong « classique » indien (*pāsāka*) (fig. 3).

À ces dés marqués d'ocelles bien visibles, il convient d'ajouter ceux, beaucoup plus anciens (III<sup>e</sup> millénaire av. J.-C.), trouvés à Shahr-i Sokhta (Iran), Altyn Tepe (Turkménistan), et même à Mohenjo-daro (Pakistan). Mais ceux-ci présentent des faces diversement décorées qui, si elles paraissent présenter une séquence 1-2-3-4 (éventuellement dans un ordre non séquentiel), n'apportent pas au sujet traité ici un éclairage décisif.

Le dé oblong, parallélépipédique, avec quatre faces marquées, forme un pendant rationalisé idéal de l'astragale, de sorte que cela a parfois laissé croire que Grecs et Romains utilisaient alternativement astragales et dés oblongs, l'emploi de l'un ou de



▲ Figure 3 : dé oblong « classique » indien. Collection de l'auteur. Photo de l'auteur.

▼ Figure 2 : dé oblong indien antique. Coll. part. Photo de l'auteur.





▲ Figure 4a : dé oblong « régulier » de la coll. Froehner. BnF, MMA, F-871. Photo de l'auteur.

► Figure 4b : dé oblong à faces surchargées de la coll. Froehner. BnF, MMA, F-872. Photo de l'auteur.



l'autre étant indifférent. Mais, selon Louis Becq de Fouquières, « Les Grecs et les Romains ne paraissent avoir connu que le dé cubique, c'est du moins toujours à celui-là que les écrivains font allusion (...) d'où le nom latin *tessera*. Cependant, on sait que les Orientaux, comme le remarque Hyde, en ont qui sont oblongs... » [9]. De fait, les grandes encyclopédies du monde classique (Daremberg et Saglio, *Dictionnaire des antiquités grecques et romaines*, Pauly-Wissowa, *Realencyclopädie der klassischen Altertumswissenschaft*) ne soufflent mot de tels dés parallélépipédiques.

Malgré le grand nombre de fouilles archéologiques faites sur des sites romains, un peu partout en Europe, aucun site, y compris ceux qui recélaient un grand nombre de dés, n'a livré de dés oblongs, si ce n'est quelques dés cubiques déformés, de forme plutôt rectangulaire, mais bien marqués sur leurs six faces. Ainsi, le camp romain de *Vindonissa* (Suisse), qui a livré de très nombreux objets de jeu, et parmi eux, nombre de dés, n'offre que des dés cubiques [10]. Enfin, si Grecs et Romains avaient connu un dé en forme de parallélépipède rectangle, version régularisée de l'osselet, nul doute que celui-ci aurait affiché les mêmes valeurs que celles traditionnellement attribuées aux « faces » de l'osselet, c'est-à-dire 1/6-3/4. Or les dés oblongs réputés « gréco-romains » que l'on trouve dans les collections publiques sont différemment pointés.

## PARTICULARITÉS DES DÉS ÉGYPTIENS

Curieusement, c'est le « modèle indien » 1/6-2/5 qui est représenté dans plusieurs collections de départements d'antiquités classiques, coptes, égyptiennes ou islamiques de musées ou bibliothèques (Bibliothèque nationale de France [11], Louvre, British Museum, Ashmolean Museum, etc.). Ainsi la collection Froehner du département des Monnaies, médailles et antiques de la BnF conserve, entre autres petits objets de tableterie, en os et en ivoire, outre quelques dés cubiques, huit dés oblongs (fig. 4a et 4b). L'examen d'autres exemplaires visibles (BnF, Louvre) ou publiés (Ashmolean Museum, Petrie Museum, Kelsey Museum, Musée des Beaux-Arts de Budapest, etc.) [12] montre que la plupart de ces dés présentent des caractères communs :

- un arrangement des faces de type « classique indien », c'est-à-dire 1/6-2/5 ;
- des ocelles très reconnaissables, forés, faits d'un ou deux cercles concentriques pointés ;

[9] BECQ DE FOUQUIÈRES 1869, p. 309.

[10] SCHMID 1980 ; HOLLIGER & HOLLIGER 1983.

[11] Désormais BnF. J'en profite pour remercier Mathilde Avisseau-Broustet, conservatrice en chef du Département des monnaies, médailles et antiques, qui m'a facilité l'accès à la collection Froehner.

[12] Voir inventaire en annexe.

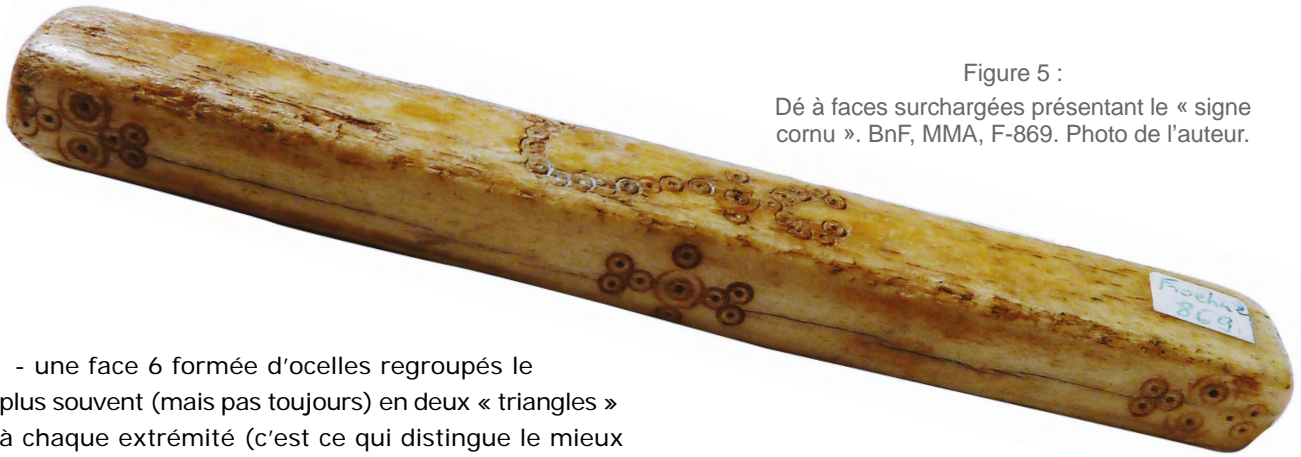


Figure 5 :  
Dé à faces surchargées présentant le « signe cornu ». BnF, MMA, F-869. Photo de l'auteur.

- une face 6 formée d'ocelles regroupés le plus souvent (mais pas toujours) en deux « triangles » à chaque extrémité (c'est ce qui distingue le mieux ces dés antiques du dé oblong indien actuel) ;
- la présence, sur certains dés, d'un décor additionnel fait de petits cercles pointés formant comme des « grappes » ;
- certains de ces objets présentent les caractères déjà énumérés, mais surchargés de grappes d'ocelles formant un décor confus et, sur une face, un véritable « signe » qui reste à interpréter ;
- quand la provenance est connue et assurée, c'est toujours l'Égypte ;
- les dates s'étagent entre le Bas-Empire romain (Karanis, Antinoé) et l'époque fatimide (XI<sup>e</sup> siècle, Fustat).

Comme on le voit, certains de ces « dés » ne paraissent pas avoir été faits pour jouer, tant certaines faces sont surchargées, rendant ainsi les points peu ou pas lisibles (fig. 5) [13]. D'un exemplaire à l'autre, les « points » ne sont pas les mêmes, mais une face présente souvent un « signe » qu'on pourrait interpréter comme un scorpion stylisé. On peut voir dans cette

figure aussi celle d'un hiéroglyphe. Ainsi, le dessin formé par les ocelles peut faire penser au hiéroglyphe I9 (fig. 6), dans la classification de Gardiner [14], qui représente une vipère à cornes mais a principalement une valeur phonétique (le phonème /f/). En écriture hiératique, le dessin se rapproche encore plus de la figure des dés (fig. 7). Mais on voit mal ce que la vipère à cornes, un serpent très présent en Égypte et assez redouté car très venimeux, et donc vu plutôt de façon négative, viendrait faire ici. S'agirait-il de bâtonnets à usage magique ? C'est très possible puisque le « signe » cornu a sûrement un sens particulier.

## UN SIGNE MYSTÉRIeux

Les conservateurs interrogés reconnaissent volontiers dans ce « signe » un scorpion stylisé. Cet animal fait en effet l'objet d'une vénération particulière dans les pratiques religieuses et la magie populaire du monde arabo-musulman (et aussi copte). Le scorpion lui aussi a son hiéroglyphe (L7) (fig. 8), qu'il est intéressant de comparer à la figure du dé. Ce signe (L7) désigne

[13] Cf. les exemplaires Froehner 872 et Froehner 869 de la BnF.

[14] GARDINER 1957.

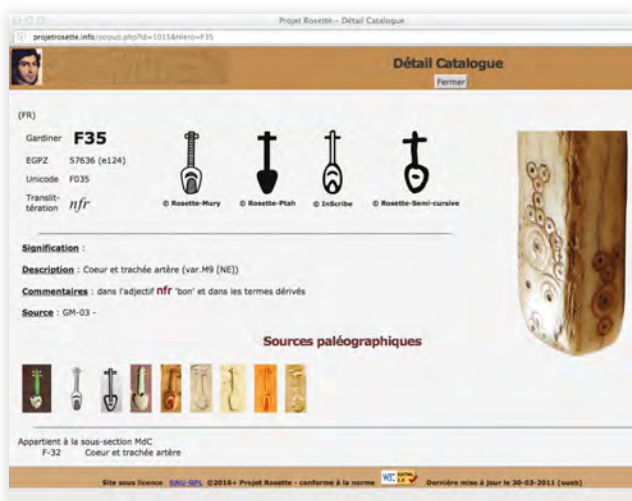
◀ Figure 6 : hiéroglyphe I9. Internet, Projet Rosette.

▼ Figure 7 : hiéroglyphe I9 en démotique. Internet, Projet Rosette.



▲ Figure 8 : hiéroglyphe L7. Internet, Projet Rosette.

▼ Figure 9 : hiéroglyphe *nfr* F35 comparé au « signe cornu » vu de près. Internet, Projet Rosette.



la déesse Selkis (ou Serket, écrit *srkt*), divinité bienveillante sensée protéger des morsures du scorpion et des serpents. Dans l'au-delà, elle veille sur le défunt et protège le vase canope contenant les intestins du mort. Bref, un signe important, à valeur protectrice, qui confirmerait le caractère magique de ces dés. Le scorpion est très présent dans l'imaginaire égyptien, et ses représentations, plus ou moins réalistes, ne manquent pas sous forme d'amulettes ou d'images prophylactiques. D'après les enseignements de la magie copte, le scorpion a le pouvoir d'attaquer le mauvais œil de la méchante diablesse Alabasdría, ennemie des enfants, comme on peut le voir sur une fresque représentant « (saint) Sisinnios terrassant Alabasdría » à Baouit [15].

Certains observateurs ont cru même déceler, sur quelques-uns de ces dés, un signe pouvant faire penser au hiéroglyphe *nfr*, « bon » (fig. 9). Ainsi le catalogue de la collection Hilton Price décrit un dé au décor

foisonnant d'ocelles en grappes avec, à l'extrémité d'une des faces, la présence du signe *nfr* indiqué par le hiéroglyphe [16]. Un tel dé se trouve aussi dans la collection d'art copte du Szépművészeti Múzeum, à Budapest [17]. Bien que ces objets n'aient pas de provenance précise, ils ont tous été acquis en Égypte. Le dé Q13 montre en effet une face ornée de multiples ocelles, dont l'arrangement semble former à chaque extrémité, une ébauche du hiéroglyphe *nfr*. On retrouve ce « signe » sur le dé Froehner 869 de la BnF ou sur un autre dé du Louvre, mais le tracé est souvent dépourvu de la barre horizontale qui caractérise le hiéroglyphe, et il est difficile de l'interpréter.

On est donc tenté d'attribuer tous ces dés oblongs à l'Égypte seule. En effet, on ne les trouve nulle part ailleurs autour de la Méditerranée. Même si l'arrangement des points est peut-être un emprunt au dé cubique gréco-romain, arrivé en Égypte à l'époque hellénistique, il n'en reste pas moins que ce dé parallélépipédique n'est pas un apport grec ou romain. C'est si net que, dans les *praesidia* du désert de Bérénice – Krokodilô et Maximianon –, établissements romains égyptiens, sur la route de Myos Hormos, les archéologues français n'ont trouvé que des dés cubiques [18].

Le reste du monde arabe paraît aussi ignorer ce dé [19]. Pareillement, ces dés oblongs ne sont pas connus dans l'Égypte pharaonique : les encyclopédies et dictionnaires d'égyptologie les plus à jour, pourtant riches de jeux divers, ne mentionnent pas ces dés parallélépipédiques.

À quoi servaient-ils ? Il n'est pas possible dans l'état actuel de nos connaissances de le dire. En dehors de ceux qui offrent un aspect clairement divinatoire ou magique, les dés « simples » servaient sans doute au moins à des jeux de dés où le plus de points l'emporte. Utilisait-on un, deux ou trois de ces dés ? Nul ne peut le dire, aucun texte ne mentionnant de façon explicite ces dés parallélépipédiques. Les employait-on comme générateurs de hasard dans un jeu de parcours ? Aucun indice ne permet de l'affirmer. Le seul jeu de pions contemporain connu, qualifié traditionnellement de copte, survivance, semble-t-il, d'un jeu pharaonique, le jeu des 58 trous, utilise des sortes de boutons à une face croisetée en guise de dés [20].

[15] Voir à ce propos VIAUD 1978, p. 116-117 ; FREMBGEN 2004, p. 95-123 ; DASEN 2015, p. 286-293.

[16] PRICE 1897, cat. n° 2979.

[17] TÖRÖK 1993.

[18] CUVIGNY *et al.* 2003, p. 594, n°s 51-53.

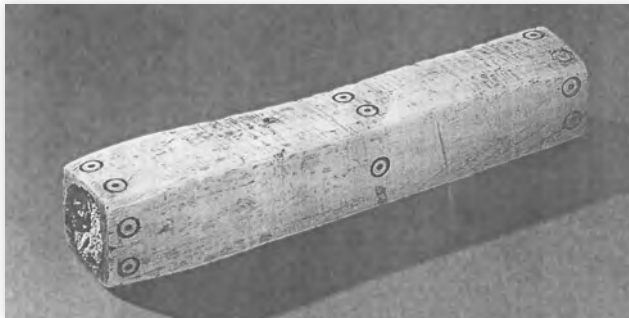
[19] Rien, par exemple, dans ROSENTHAL 1975.

[20] DRIOTON 1940.



◀ Figure 10 : décor en grappes d'ocelles des dés coptes. BnF, MMA, F-872. Photo de l'auteur.

▶ Figure 11 : dé oblong indien antique. Loterie nationale, Bruxelles, inv. n° 7090. Photo Loterie nationale.



◀ Figure 12 : dé de Mansûra (British Museum, Londres). D'après CONTADINI 1995, Ann. II, n° 2, Figure 50.

## DE L'ÉGYPTE À L'INDE

Mais le plus surprenant reste que ce dé « copte » (appelons-le ainsi par convention, au sens d'égyptien des époques romaine et byzantine) ressemble comme un frère au dé oblong indien moderne. Ce dé est généralement associé au *caupar*, jeu semblable au *pacisi* – mais ce dernier use de cauris comme générateur de hasard. Les deux dés sont si proches qu'on les confond volontiers, et je soupçonne certains de ces dés soi-disant gréco-romains d'être en réalité des dés indiens du XIX<sup>e</sup> siècle. Seule une analyse rapprochée, notamment de la face 6, permettrait de trancher. Plus intéressant encore : plusieurs dés indiens modernes (XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles) présentent un décor en grappes d'ocelles qui fait irrésistiblement penser à celui des dés coptes (fig. 10).

Or, si le dé parallélépipédique est resté traditionnel en Inde où, pour des raisons complexes, le dé cubique, pourtant connu très tôt, n'a jamais vraiment convaincu, il n'a pas toujours eu le même arrangement des faces. Les fouilles de sites indiens antiques – Alamgirpur, Ropar, tous deux sites PGW (env. 1100-800 av. J.-C.) – ou de sites du Gandhara (Pakistan), tel

Taxila – site d'époque Maurya (IV<sup>e</sup>-III<sup>e</sup> siècles av. J.-C.) – ont révélé la présence de parallélépipèdes marqués d'ocelles, qui sont vus comme des dés à 4 faces. Attestés très tôt, typiques des cultures indiennes (et non harapéennes), rencontrés dans des sites jusqu'au V<sup>e</sup>-VI<sup>e</sup> siècles de notre ère, ces dés sont en os, ivoire, pierre ou terre cuite. Ils présentent tous le même arrangement des points, de 1 à 4 en tournant autour de l'axe : 1-2-3-4 (fig. 11).

Pourtant, ce dé quaternaire de l'Inde antique n'a pas survécu. Comme si l'arrivée de l'Islam, dès le VIII<sup>e</sup> siècle, l'avait fait disparaître. Plus intéressant encore, le plus ancien dé oblong de type moderne, c'est-à-dire 1/6-2/5, connu en Inde, a été trouvé dans les fouilles de la cité de Brahmanabad, l'ancienne Mansûra, capitale d'un premier royaume arabe et musulman détruite en janvier 1025 par le conquérant Mahmoud de Ghazni au nom de l'Islam sunnite [21]. Les archéologues britanniques ont fouillé le site au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle et y ont trouvé, entre autres, des pièces d'échecs et deux dés, dont l'un cubique et canonique, et l'autre parallélépipédique, de type 1/6-2/5 (fig. 12), aujourd'hui au British Museum [22].

[21] Sur Mansûra, voir KHAN 1990.

[22] CONTADINI 1995.

Mansûra, à 70 kilomètres de Hyderabad, a été fondée en 743, et est devenue la capitale du Sindh musulman (futur Pakistan). D'importance stratégique, la cité est l'objet de multiples convoitises entre les Abbassides (sunnites) et les Fatimides (chiites), qui régnaient en Égypte entre 969 et 1171. Les Fatimides d'Égypte – ismaéliens, donc un peu chiites –, qui se cherchaient des alliés, ont envoyé des missionnaires – les *da'i* – dans la région, qui réussirent à gagner à la foi ismaélienne et à l'alliance égyptienne quelques dynastes locaux, notamment ceux de Multan (au nord de l'actuel Pakistan). Mais la contre-offensive abbasside chassa les fidèles d'Ismâ'îl, qui se réfugièrent à Mansûra, où la dynastie Hibbârî choisit à son tour de faire allégeance au Caire [23]. Pour punir ce choix, Mahmoud de Ghazni attaqua et détruisit Mansûra. Les émissaires égyptiens étaient-ils venus avec des dés « coptes » ? Cela peut paraître surprenant, étant donné la répugnance de l'Islam envers tous les jeux de hasard. Mais l'Islam ismaélien est plutôt syncrétique, les interdits sont parfois contournés, et il n'est pas impossible que des dés parallélépipédiques d'un type nouveau, de même apparence que les dés indiens antiques (qui n'avaient peut-être pas encore entièrement disparu), aient séduit les populations du Sindh puis de l'Inde, d'autant plus que l'arrangement 1/6-2/5 offre plus de possibilités en combinaisons de points. Si, de surcroît, ces dés avaient servi au *nard*, le trictrac oriental, que la religion du Prophète, et notamment le chiisme,

n'ont jamais combattu énergiquement, cela pourrait expliquer la circulation de tels objets entre les mains de musulmans expatriés. Utilisés par deux, les dés de ce type fournissent dix configurations, donnant la série des nombres de 2 à 12 sans 5 ni 9 (soit neuf nombres) et le 7 peut être produit de deux manières différentes, ce qui n'est qu'une modeste amélioration par rapport à deux dés indiens antiques « 1-2-3-4 » (dix configurations, donnant la série complète des nombres de 2 à 8) ; mais, avec trois dés, le rendement est très supérieur : quand le dé antique n'offre que dix nombres (de 3 à 12), l'arrangement 1/6-2/5 donne vingt configurations, donnant la série complète des nombres de 3 à 18 (soit seize nombres) ; quatre nombres (8, 9, 12 et 13) peuvent être produits de deux manières différentes. Ainsi, trois dés 1/6-2/5 offrent un plus large éventail de nombres et une meilleure équiprobabilité. Par rapport aux dés antiques 1-2-3-4, le progrès était très net.

L'hypothèse d'une introduction en Inde d'un modèle de dé égyptien d'époque copte peut paraître audacieuse, mais mérite d'être considérée. ■

[23] BOSWORTH 1975, p. 178.

[24] Dans l'Annexe, l'ordre des fiches est le suivant : lieu de conservation, cote ou n° d'inventaire, référence auteur (entre parenthèses) ; après deux points, provenance, datation, matériau, type d'ocelles ; entre crochets, longueur en cm (n.c. = non communiquée).

## ANNEXE : INVENTAIRE DES DÉS OBLONGS [24]

### A. Dés à jouer, arrangement 1/6-2/5

style « copte », à décor d'ocelles forés

- Louvre, AE, E 12613 (*L'art copte en Égypte 2000*, n° 274a) : Égypte, Antinoé (Fouilles Gayet, 1907), copte (VI<sup>e</sup> s. ?), os, ocelles simples, 6 en triangles [L. 5,1 cm]
- Louvre, AE, E 12614 (MAY 1991, n° 140 [ill. 101] ; *L'art copte en Égypte 2000*, n° 274b) : Égypte, Antinoé (Fouilles Gayet, 1907), copte (VI<sup>e</sup> siècle ?), ivoire, ocelles simples, 6 en triangles [L. 5,3 cm]
- Petrie Museum of Archaeology, University College London, Londres (PETRIE 1927, p. 57 et pl. XLIX, n° 230) : Égypte, copte ? (« gréco-romain » selon Petrie), ou « saïte » (671-526 av. J.-C.) ?, os, ocelles simples, 6 en triangles [L. n.c.]
- Petrie Museum, Londres (PETRIE 1927, p. 57 et pl. XLIX, n° 231) : Égypte, copte ? (« gréco-romain » selon Petrie), os, ocelles simples, 6 en triangles [L. n.c.]

- Petrie Museum, Londres (PETRIE 1927, p. 57 et pl. XLIX, n° 232) : Égypte, copte ? (« gréco-romain » selon Petrie), os, ocelles simples, 6 en rect. [L. n.c.]
- Kelsey Museum, Michigan (CONTADINI 1995, Ann. II, n° 3, fig. 51) : Égypte, Fustat, X<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècle, ivoire, ocelles en grappes, 6 en triangles [L. n.c.]
- British Museum, Londres, 1895, 1127.2 (CONTADINI, 1995, Ann. II, n° 6, fig. 54) : Égypte ?, X<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècles (?), os (et non ivoire), ocelles en grappes, 6 en triangles [L. n.c., même sur le site !]
- British Museum, Londres (CONTADINI 1995, Ann. II, n° 2, fig. 50) : Pakistan, Mansûra (Brahminabad), X<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècles (av. 1025), 1/6-2/5, ivoire, cercles pointés, 6 en rect. [L. n.c.]
- Ashmolean Museum, Oxford, EA 1974.64 (CONTADINI 1995, cat. n° 15, fig. 36) : Égypte, Fustat (en fouille), IX<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècles, ivoire, ocelles simples, 6 en rect. [L. 6,1 cm]
- Ashmolean Museum, Oxford, X 3322 (CONTADINI 1995, cat. n° 16, fig. 37) : Égypte (acquis au Caire), X<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècles, ivoire, ocelles simples, 6 en triangles [L. 5,2 cm]
- Budapest, Szépművészeti Múzeum (TÖRÖK 1993, Q13) : acquis en Égypte, os, ocelles en grappes, 6 en triangles [L. 9,4 cm]
- Coll. Hilton Price, n° 2978 (PRICE 1897, n° 2978) : Égypte, Masr 'Atika, « romain », os, ocelles simples [L. 5,08 cm]
- Louvre, AO, AOD 399 (GRANDJOUAN 1969, p. 92 n. 50 ; BARDIÈS-FRONTY & DUNN-VATURI 2012, n° 73e, non reprod.) : Suse (Iran) mais sans contexte archéol., « appartient probablement aux périodes récentes de la cité susienne » (A.-E. Dunn-Vaturi) = Islam ?, terre cuite (?), ocelles simples [L. 6,5 cm]
- Berlin, Staatl. Museen (WULFF 1909, n° 572 et Taf. XXV) : Égypte, os (calciné), ocelles simples [L. 3,8 cm]
- BnF, Méd., Froehner 870 (BARDIÈS-FRONTY & DUNN-VATURI 2012, n° 79) : sans provenance, os, petits ocelles simples, 6 en triangles [L. 6,5 cm]
- BnF, Méd., Froehner 875 (inédit) : sans provenance, os calciné, larges ocelles, 6 en triangles [L. 5,5 cm]
- British Museum, Londres, 26431 (FITTA 1997, fig. 195) : Égypte ?, ivoire, ocelles simples, 6 en triangles [L. n.c.]
- BnF, Méd., Froehner 874 (inédit) : sans provenance, os, ocelles simples, 6 en triangles [L. 6,2 cm]
- BnF, Méd., Froehner 871 (inédit) : sans provenance, os, petits ocelles simples, 6 en triangles [L. 7,2 cm]
- BnF, Méd., Froehner 876 (inédit) : sans provenance (Inde ?), os, petits ocelles simples, 6 en rect. [L. 10 cm]
- Louvre, AE, E 10868 (inédit) : sans provenance, os, ocelles simples, 6 en triangles, extrémités rainurées [L. 11 cm] ; dé ou manche ? (l'objet est creux)
- Allemagne, coll. privée (ZANGS & HOLLÄNDER 1994, n° B28a) : sans provenance (« Inde, XVIII<sup>e</sup>/XIX<sup>e</sup> siècles » !), ivoire, ocelles simples, 6 en rectangle, décor en grappes d'ocelles (8) sur chaque face [L. 5,9 cm]
- Coll. Arjan Verweij (<http://averweij.web.cern.ch/averweij/index.htm> ; VOGT 2012, p. 18e) : sans provenance, « Roman : 2nd-3rd c. AD », ivoire, ocelles simples [L. 5,3 cm]
- Coll. Arjan Verweij (<http://averweij.web.cern.ch/averweij/index.htm> ; VOGT 2012, p. 19a) : Bulgarie, « romain », os, ocelles simples [L. 6,4 cm]
- Coll. Arjan Verweij (<http://averweij.web.cern.ch/averweij/index.htm>) : Bulgarie, « romain », os, ocelles simples [L. 7,3 cm]
- Coll. Arjan Verweij (<http://averweij.web.cern.ch/averweij/index.htm> ; VOGT 2012, p. 19c) : sans provenance, « Roman : 1st c. BC-2nd c. AD », pierre ; arrangement : 1/5-2/6 [L. 5,2 cm]
- Louvre, AO (BARDIÈS-FRONTY & DUNN-VATURI 2012, cité *sub* n° 73) : Tureng Tepe (Iran), c. IX<sup>e</sup> siècle ?, os, ocelles simples [L. n.c.]

## B. Dés coptes « surchargés » (fonction magique ou divinatoire ?)

- Coll. Hilton Price, n° 2979 (PRICE 1897, n° 2979) : Égypte ?, 2/10-3/4, os, marquage complexe, signe *nfr* (« bon, favorable ») sur une extrémité (« upon the 4th side are ten large circles, arranged three at each end and four in the centre, with a multitude of smaller circles arranged in rings, at one end is a † [*nfr*] ») [L. 8,25 cm]
- Louvre, AE, E 12500 (inédit) : Égypte, Antinoé (Fouilles Gayet, 1907), copte (VI<sup>e</sup> siècle ?), os, marquage complexe, ocelles en grappes [L. 7,8 cm]
- Louvre, AE, N 1793a (inédit) : Égypte, époque romaine ou byzantine, os ou ivoire, marquage complexe, ocelles en grappes [L. 7,9 cm]

- Louvre, AE, N 1793b (MAY 1991, n° 139 [ill. 101] ; *L'art copte en Égypte* 2000, n° 275a) : Égypte, époque romaine ou byzantine, ivoire, marquage complexe, scorpion (?) sur une face, ocelles en grappes [L. 7,9 cm]
- Louvre, AE, N 1793c (*L'art copte en Égypte* 2000, n° 275b) : Égypte, époque romaine ou byzantine, os ou ivoire, marquage complexe, scorpion (?) sur une face, ocelles en grappes [L. 7,6 cm]
- Louvre, AO/Islam, inv. MAO 123 (*L'Islam dans les collections nationales* 1977, n° 478a) : Égypte ou Proche-Orient, VIII<sup>e</sup>-IX<sup>e</sup> siècles (?), 6/15-10/25, ivoire (?), scorpion (?) stylisé sur la face 15 (non visible) ?, ocelles en grappes [L. 8,6 cm]
- Budapest, Szépművészeti Múzeum (TÖRÖK 1993, Q14) : acquis en Égypte, os, marquage complexe, scorpion (?) sur une face, ocelles en grappes [L. 6,1 cm]
- Berlin, Staatl. Museen (WULFF 1909, n° 552 et pl. XXV) : Égypte (acquis au Caire), os, marquage complexe (non spécifié), sur une face : 6 en triangles + ocelles au centre (1 grande et 4 petites) [L. 7,6 cm]
- Musée du Caire, n° 8951 (STRZYGOWSKI 1904, n° 8951 et pl. XX) : Égypte, os, marquage complexe (non spécifié) [L. 7,8 cm]
- BnF, Méd., Froehner 873 (inédit) : sans provenance, 15/30 (?) - 2/5, os, scorpion (?) très schématique sur une face, ocelles en grappes [L. 8,4 cm]
- BnF, Méd., Froehner 869 (inédit) : sans provenance, os, marquage complexe, scorpion (?) stylisé sur une face, ocelles en grappes [L. 11 cm]
- BnF, Méd., Froehner 872 (BARDIÈS-FRONTY & DUNN-VATURI 2012, n° 145) : sans provenance, os, marquage complexe, scorpion (?) stylisé sur une face, ocelles en grappes, certains teintés en rouge [L. 8,7 cm]
- British Museum, Londres, 95.11-27.2 (inédit, salle Islamic Art, vitr. 10, n° 15) : Égypte, X<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècles, 2/3-scorpion / ivoire, scorpion (?) sur une face [L. n.c.]
- Internet (VAN DER HEIJDT 2002, p. 88-89) : sans provenance, « Roman ivory die (I<sup>er</sup> siècle av. J.-C. - I<sup>er</sup> siècle ap. J.-C.) », ivoire, scorpion stylisé (mais van der Heijdt y voit un « cheval stylisé ») sur une face, ocelles en grappes [L. 8,7 cm]
- Internet ? (VAN DER HEIJDT 2002, p. 88) : Syrie, « Roman talus », os, scorpion stylisé (ici aussi van der Heijdt y voit un « cheval stylisé ») sur une face, ocelles en grappes [L. n.c.]
- Coll. Arjan Verweij (<http://averweij.web.cern.ch/averweij/index.htm> ; VOGT 2012, p. 18b) : Liban, « romain », ivoire, ocelles en grappes, scorpion sur une face [L. 7,8 cm]
- Coll. Irving Finkel, Londres (FINKEL 2004, fig. 2:1, à dr.) : 2 dés, Inde (provenance confirmée par I.F.), s.d., ivoire, ocelles pointés, décor de grappes d'ocelles [L. n.c.]
- Qasr Ibrîm (ADAMS 1996, p. 196-200 et fig. 60e) : Égypte, Basse-Nubie, « Late Christian » (1172-1400), 3/9-9/18 (?), ivoire, ocelles simples en grappes [L. 6,4 cm] ; un côté comprend 9 ocelles en 3 groupes de 3, un autre porte une grappe de 9 ocelles (« 9 circles in a single cluster »), le 3<sup>e</sup> côté porte deux grappes de 9 ocelles (« 18 circles in two clusters of 9 »)

### C. Dés oblongs d'autres horizons

#### C.2. Dés *indiens* antiques 1-2-3-4 et 1/3-2/4

- Alamgirpur, Inde (GHOSH 1990, I, 6.7.1., p. 178) : Inde, au nord de Delhi, site PGW, soit c.1100-800 av., 1-2-3-4, os ou bois
- Ropar, Inde (LAL 1981, p. 30) : Inde, Ropar, site PGW, soit c. 1100-800 av., 1-2-3-4, os
- Taxila (MARSHALL 1951, II, p. 662-663) : Pakistan, Taxila, strates V, IV, III, II (V<sup>e</sup>-III<sup>e</sup> siècle av. J.-C.), 7 dés oblongs 1-2-3-4, ivoire, os, ardoise [L. de 4,5 à 9,60 cm]
- Taxila (MARSHALL 1951, II, p. 459) : Pakistan, Taxila, strate II (époque Maurya, 321-184 av. J.-C.), 3 dés oblongs 1-2-3-4, terre cuite [L. 6,35 cm]
- Coll. Nasser D. Khalili (FINKEL 2004, fig. 2:4) : Inde antique, « début I<sup>er</sup> mill. av. J.-C. », os ou ivoire ; arrangement : 1-2-3-4 ; décor de petits ocelles [L. 9,2 cm]
- Coll. Nasser D. Khalili (FINKEL 2004, fig. 2:5) : Inde antique, « début I<sup>er</sup> mill. av. J.-C. », os ou ivoire ; arrangement : 1-2-3-4 [L. 8,2 cm]
- Peddabankur (Andhra Pradesh) (KRISHNA SASTRY 1983, p. 172 et Pl. 85) : Inde antique, II<sup>e</sup> siècle av. J.-C., os ; arrangement : 1-2-3-4 [L. 8,4 cm] + 2 autres dés (corne ?) 1-2-3-4 [L. 3,5 cm]



- Sonkh, Inde (HÄRTEL 1993) : Inde, près de Mathura, époque des Kshatrpa (I<sup>er</sup> siècle av. J.-C.- I<sup>er</sup> siècle ap. J.-C.), 1-2-3-4, terre cuite [L. 5 cm]
- Sonkh, Inde (HÄRTEL 1993) : Inde, près de Mathura, époque des Kshatrpa (I<sup>er</sup> siècle av. J.-C.- I<sup>er</sup> siècle ap. J.-C.), 2 dés 1-2-3-4, os [L. 8,65 et 9,4 cm]
- Khotan (auj. Hotan/Yutian), est du Turkestan chinois (STEIN 1907, I, p. 374, 411 et vol. II, pl. LXXIV, n. xv.004) : Niya (Khotan), I<sup>er</sup> siècle av. J.-C.- IV<sup>e</sup> siècle ap. J.-C., 1-2-3-4, ivoire [L. 2,2 cm]
- Ermitage [?], St-Pétersbourg (SEMENOV 1996, p. 20 + pl. 5,1 ; SEMENOV 2007, p. 173 et fig. 21.9) : 2 dés trouvés à Dalverzin-tépé (Bactriane, auj. Ouzbékistan), I<sup>er</sup>-II<sup>e</sup> siècle ap. J.-C., 1-2-3-4, ivoire, volatiles en guise de points (1 = paon ; 2 = 2 coqs ; 3 et 4 = colombes) [L. 9,5 cm]
- Ujjain (SEMENOV 2007, p. 173 n.18, note de l'éd.) : dé trouvé à Ujjain (Inde), II<sup>e</sup> siècle ap. J.-C., 1-2-3-4, ivoire ?, volatiles en guise de points (1 = paon ; 2 = 2 coqs ; 3 et 4 = ocelles) [L. n.c.]
- Nâgârjunakondâ, Inde (KRISHNA MURTHY 1961, p. 3) : Nâgârjunakondâ, site bouddhique du sud de l'Inde, période Ikshvâku (250-400 ap. J.-C.), 20 dés oblongs « with points incised on them in accordance with those known in Vedic India » = 1-2-3-4, ivoire [L. ±6 cm]
- Nern Makok, Thaïlande (INDRAWOOTH 2004, p. 125) : Thaïlande, Nern Makok, district de Khok Samrong, province de Lopburi, sans date (début de l'ère chrétienne ?), « a rectangular ivory or bone dice with the sides numbered 1-4 », 1-3-2-4, os ou ivoire [L. n.c.]
- Pataliputra (ALTEKAR & MISHRA 1959, p. 136) : Kumrahar (Pataliputra = Patna), période IV (300-450 ap. J.-C.), 2 dés, 1-2-3-4, ivoire [L. 3,5 cm]
- Allemagne, coll. privée (ZANGS & HOLLÄNDER 1994, n° B29) : Inde, époque Gupta (240-535 ap. J.-C.), 1-2-3-4, terre cuite, larges ocelles simples, extrémités rainurées [L. 6 cm]
- Musée Tadjikistan [?] (SEMENOV 1996, p. 20-21 + pl. 5,2, citant SALTOVSKAYA 1968, p. 107-113 ; SEMENOV, 2007, 173 et fig. 21.10) : 3 dés trouvés à Tudai-Kalon (Tadjikistan), V<sup>e</sup>-VI<sup>e</sup> siècles, 1-2-3-4, ivoire [L. 10,5 cm]
- Coll. Arjan Verweij (<http://averweij.web.cern.ch/averweij/index.htm> ; VOGT, 2012, p. 19b) : Inde antique (?) (plutôt que « Roman: 2<sup>nd</sup>-3<sup>rd</sup> c. AD »), pierre ; arrangement : 1-2-3-4 [L. 5 cm]
- Coll. Arjan Verweij (<http://averweij.web.cern.ch/averweij/index.htm> ; VOGT 2012, p. 18f) : sans provenance, « Roman : 4<sup>nd</sup>-5<sup>th</sup> c. AD » (?), os (calciné), ocelles simples ; arrangement : 1/3-2/4 [L. 5,8 cm]
- Bruxelles, coll. Loterie Nationale, inv. n° 7090 (BUFFELS 2004, p. 296) : « Égypte, II<sup>e</sup>-IV<sup>e</sup> siècles » (plus probablement Inde, II<sup>e</sup>-IV<sup>e</sup> siècles), 1-2-3-4, os, larges ocelles décorés de pétales, extrémités rainurées [L. 7,3 cm]
- Louvre, AO/Islam, inv. 835 (Paris 1977, n° 478b) : Égypte ou Proche-Orient (?), VIII<sup>e</sup>-IX<sup>e</sup> siècles (?) ou Inde antique (?), 1/3-2/4, ivoire (?), larges ocelles simples, extrémités rainurées [L. 9 cm]

Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive. Certains dés, mentionnés sans détails, n'ont pu y être ajoutés.

## BIBLIOGRAPHIE

- ADAMS, William Y., 1996, *Qasr Ibrîm: the Late Medieval Period*, London (Excavation Memoir 59).
- ALTEKAR, Anant Sadashiv & MISHRA, Vijayakanta, 1959, *Report on Kumrahar Excavations, 1951-1955*, Patna.
- BARDIÈS-FRONTY, Isabelle & DUNN-VATURI Anne-Elizabeth (éd.), 2012, *Art du jeu, jeu dans l'Art : de Babylone à l'Occident médiéval*, Paris.
- BECQ DE FOUQUIÈRES, Louis, 1869, *Les jeux des Anciens, leur description, leur origine*, Paris.
- BOSWORTH, Clifford Edmund, 1975, « The early Ghaznavids », dans Richard N. Frye (éd.), *The Cambridge History of Iran*, IV, *From the Arab invasion to the Saljuqs*, Cambridge, p. 162-197.
- BUFFELS, Annemie (éd.), *L'enchantement du jeu : Loteries en Europe*, Bruxelles, 2004.
- CHAVAGNAC, Laure de, 2015, *Instruments de hasard en Gaule au Second âge du Fer. Réflexions sur l'ambiguïté entre jeu et tirage au sort à partir du corpus auvergnat*, Mémoire inédit de Master, Lyon 2.

- CONTADINI, Anna, 1995, « Islamic Ivory Chess Pieces, Draughtsmen and Dice », dans J. Allan (éd.), *Islamic Art in the Ashmolean Museum I*, Oxford (Oxford Studies in Islamic Art X), p. 111-154.
- CUVIGNY, Hélène et al., 2003, *La route de Myos Hormos. L'armée romaine dans le désert oriental d'Égypte*, I et II, Le Caire (Fouilles de l'IFAO 48).
- DASEN, Véronique, 2015, *Le sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité*, Rennes.
- DE VOOGT, Alex & EERKENS, Jelmer, 2017, « The evolution of cubic dice from the Roman through post-medieval period in the Netherlands », *Acta Archaeologica*, 88, 1, p. 163-173.
- DÉCHELETTE, Joseph, 1913, *Manuel d'archéologie préhistorique, celtique et gallo-romaine II*, 4, *Archéologie celtique ou protohistorique*, 2<sup>e</sup> partie : Âge du Fer ou époque Hallstatt, Appendices, Paris.
- DRIOTON, Étienne, 1940, « Un ancien jeu copte », *Bulletin de la Société d'archéologie copte* 6, p. 177-206.
- FINKEL, Irving, 2004, « Dice in India and Beyond », dans Colin Mackenzie et Irving Finkel (éd.), *Asian Games: the Art of Contest*, New York, p. 38-45.
- FINKEL, Irving, 2006, « The Four-Arm Race: the Indian Game of Pachisi or Chaupar », dans Andrew Topsfield (éd.), *The Art of Play: Board and Card Games of India*, Bombay, p. 61-73.
- FINKEL, Irving, 2007, « Le pachisi : un jeu d'Orient en Occident », dans Ulrich Schädler (éd.), *Jeux de l'humanité : 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève, p. 83-91.
- FITTA, Marco, 1997, *Giochi e giocattoli nell'antichità*, Milano.
- FREMBGEN, Jürgen Wasim, 2004, « The Scorpion in Muslim Folklore », *Asian Folklore Studies* 63, p. 95-123.
- GARDINER, Sir Alan Henderson, 1957, 3<sup>e</sup> éd. (1<sup>ère</sup> éd. 1927), *Egyptian Grammar: Being an Introduction to the Study of Hieroglyphs*, Oxford.
- GHOSH, Amalananda (éd.), 1990, *An Encyclopaedia of Indian Archaeology*, Leiden.
- GRANDJOUAN, Jacques-Olivier, 1969, *L'astragale et le pari*, Paris.
- HÄRTEL, Herbert, 1993, *Excavations at Sonkh: 2500 Years of a Town in Mathura District*, Berlin.
- HILLBOM, Niklas, 2005, *Minoan Games and Game Boards*, Lund.
- HOLLIGER, Claudia & HOLLIGER, Christian, 1983, « Römische Spielsteine und Brettspiele », *Gesellschaft Pro Vindonissa. Jahresbericht*, p. 5-24.
- KARWOWSKI, Maciej, 2016 « Dice from the Celtic Oppidum of Stradonice in the collection of the Museum of Natural History in Vienna », dans Oana Tutilă, Nicolae Cătălin Rîșcuța & Iosif Vasile Ferencz (éd.), *Archaeological small finds and their significance. Proceedings of the Symposium on Games and Toys*, Cluj – Napoca, p. 25-41.
- KHAN, Ahmad Nabi, 1990, *Al-Mansura: a Forgotten Arab Metropolis in Pakistan*, Karachi.
- KRISHNA MURTHY, Konakondla, 1961, « Dice-Play and its Archaeological Corroboration at Nagarjunakonda, Madhya Pradesh », *Orissa Historical Research Journal* 10, 1-2, p. 1-4.
- KRISHNA SASTRY, Veluri Venkata, 1983, *The Proto and Early Historical Cultures of Andhra Pradesh*, Hyderabad (Archaeological Series 58).
- KRÜGER, Thomas, 1982, « Das Brett- und Würfelspiel der Spätlatènezeit und der römische Kaiserzeit im freien Germanien », *Neue Ausgrabungen und Forschungen in Niedersachsen* 15, p. 135-324.
- LAL, Braj Basi, 1981, « The two Indian Epics vis-à-vis Archaeology », *Antiquity* 55, p. 27-34.
- LIDDELL, Henry George & SCOTT, Robert, 1940, *Greek-English Lexicon, Revised and Augmented* [edition]. Oxford, <www.perseus.tufts.ed>.
- MARSHALL, Sir John, 1951, *Taxila: an Illustrated Account of Archaeological Excavations Carried out at Taxila*, Cambridge.
- MAY, Roland et al. (éd.), 1991, *Jouer dans l'Antiquité*, Marseille, Musée d'Archéologie méditerranéenne, Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991-16 février 1992, Paris.
- INDRAWOOTH, Phasook, 2004, « The Archaeology of the Early Bouddhist Kingdoms of Thailand », dans Peter S. Bellwood & Ian C. Glover (éd.), *Southeast Asia: an Archaeological History*, London, p. 120-148.
- PETRIE, William M. Flinders, 1927, *Objects of Daily Use*, London.
- PRICE, Frederick George Hilton, 1897, *A Catalogue of the Egyptian Antiquities in the Possession of F.G. Hilton Price*, I, London.
- ROSENTHAL, Franz, 1975, *Gambling in Islam*, Leiden.
- SALTOVSKAYA, E. D., 1968, « O nekotorykh kostyanykh predmetah pervykh vekov nashey èry iz Ashta », *Izvestiya Akademii Nauk Tadzhikskoj SSR (Bulletin de l'Académie des Sciences de l'URSS)* 2.
- SCHÄDLER, Ulrich, 1996, « Spielen mit Astragalen », *Archäologischer Anzeiger*, 1, p. 61-73.
- SCHÄDLER, Ulrich (éd.), 2007a, *Jeux de l'humanité : 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2007b, « Sport - hasard - fortune : les nombreuses faces des dés », dans Ulrich Schädler (éd.), *Jeux de l'humanité : 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève, p. 9-19.
- SCHMID, Elisabeth, 1980, « Beinerne Spielwürfel von Vindonissa », *Gesellschaft Pro Vindonissa. Jahresbericht* 1978, p. 54-81.
- SEMENOV, Grigori, 1996, « Das Brettspiel in Mittelasien und im Iran », dans Grigori Semenov (éd.), *Studien zur sogdischen Kultur an der Seidenstraße*, Wiesbaden (Studies in Oriental religions 36), p. 11-24 + pl. 1-5.
- SEMENOV, Grigori, 2007, « Board Games in Central Asia and Iran », dans Irving L. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London, p. 169-176.
- STEIN, Aurel M., 1907, *Ancient Khotan: Detailed Report of Archaeological Explorations in Chinese Turkestan*, Oxford.

**STRZYGOWSKI, Josef, 1904**, *Koptische Kunst*, Wien.

**TÖRÖK, László, 1993**, *Coptic Antiquities*, I, Roma (Monumenta antiquitatis extra fines Hungariae reperta 1).

**VAN DER HEIJDT, Leo, 1990**, *Oog in oog: 5000 jaar dobbelsteen en dobbelspel*, Naarden ; éd. anglaise *Face to Face with Dice: 5000 Years of Dice and Dicing*, Groningen, 2005.

**VIAUD, Gérard, 1978**, *Magie et coutumes populaires chez les Coptes d'Égypte*, Sisteron.

**VOGT, Ulrich, 2012**, *Der Würfel ist gefallen: 5000 Jahre rund um den Kubus*, Olms.

**ZANGS, Christiane & HOLLÄNDER, Hans, 1994**, *Mit Glück und Verstand*, Aachen.

### Catalogues

*L'Islam dans les collections nationales*, Paris, 1977.

*L'art copte en Égypte : 2000 ans de christianisme*, Paris, 2000.

## ASTRAGALOI ON GREEK COINS OF ASIA MINOR [1]

Richard H.J. ASHTON

Londres, Royal Numismatic Society

rhjashton@hotmail.com

## ABSTRACT

*Astragaloï* appear frequently on Greek coins as one of a range of subordinate symbols, which demarcate individual issues within larger series. More significant are the rarer cases where *astragaloï* appear as the main type, or as an invariable or regular sub-type. Within Asia Minor such cases are confined, with few exceptions, to a region stretching from Cilicia/Cyprus to Lycia, and to a cluster of cases in and near western Ionia, where the common denominator seems to be proximity to the oracle at Claros. In both regions astragalomancy is attested in other sources. Most of the coins concerned date from the late fifth to the early third centuries BCE, especially the first half of the fourth century; then there is a gap until the Severan period and later when several cities depict on coins children playing *astragaloï* before a cult-statue. In both regions *astragaloï* usually appear as main types on small silver denominations and on bronze coins, and not on larger silver denominations. Both phenomena at present elude convincing explanation.

At Kalchedon on the Bosphorus, which had an oracle of Apollo, an *astragalos* appears as the main obverse type on some small, rare, fourth century bronzes. In general, given that almost all occurrences of *astragaloï* on coins as main

types or invariable symbols belong to regions where astragalomancy is attested from other sources, in the much rarer cases where *astragaloï* feature prominently on coins of cities (e.g. Antandros in the Troad) where there is no other evidence for astragalomancy, it could be profitable for historians and archaeologists to keep an alert eye open for it.

## KEYWORDS

Antandros,  
astragaloï,  
astragalomancy,  
Cilicia,  
Cyprus,  
Ionia,  
Kalchedon,  
Klaros,  
Lycia,  
Pamphylia,  
Pisidia.

Les astragales se trouvent fréquemment sur les monnaies grecques, aux côtés d'autres symboles subordonnés servant à démarquer les étapes successives d'une émission particulière. Beaucoup plus significatifs sont les cas rares où l'astragale est le type principal ou un type secondaire qui est invariable ou régulier. En Asie mineure de tels cas se limitent, presque sans exception, à la région qui va de Chypre/Cilicie jusqu'en Lycie, et à un groupe de villes en Ionie occidentale et ses alentours qui se distinguent par leur proximité au centre oraculaire de Claros. En ce qui concerne ces deux régions, l'astragalomancie est attestée dans d'autres sources.

La plupart des émissions monétaires s'échelonnent entre la fin du V<sup>e</sup> et le début du III<sup>e</sup> siècle av. J.-C., avec un nombre plus élevé dans la première moitié du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C. ; à une pause jusqu'au temps des Sévères succède une période pendant laquelle plusieurs cités représentent sur leurs monnaies des enfants jouant aux astragales devant une statue de culte. Dans les deux régions, la plupart des types avec des représentations d'astragales se limite à un monnayage d'argent de petite dimension ou de bronze. L'explication de ces deux phénomènes reste incertaine.

À Calcédoine sur le Bosphore, où se trouvait un oracle d'Apollon, un astragale est le type principal sur l'avvers de quelques petites monnaies en bronze du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C. Puisque presque tous les exemples monétaires figurant un astragale, comme type principal ou signe fixe, appartiennent aux régions où l'astragalomancie est attestée dans d'autres sources, l'attention des historiens et archéologues pourrait gagner à se porter sur les cas, beaucoup plus rares, où des astragales se trouvent sur les monnaies de cités comme Antandros du Troade, dont aucune source ne laisse présumer d'un lien avec l'astragalomancie, du moins jusqu'à présent.

## MOTS-CLÉS

Antandros,  
astragale(s),  
astragalomancie,  
Calchédoine,  
Chypre,  
Cilicie,  
Claros,  
Ionie,  
Lycie,  
Pamphylie,  
Pisidie.

*Astragaloi* are dice usually made from the knucklebones of sheep or goats and were used in games, as well as in oracular divination by sortition from a pre-existing list of answers. [2] They appear frequently on Greek coins, but in most cases they are control symbols which are subordinate to the main reverse type and serve simply to demarcate an issue within a series from other issues bearing different symbols. Thus, to cite one of many examples, an issue of early hemidrachms of Rhodes has a small *astragalos* accompanying the main reverse type (fig. 1), but half-a-dozen other symbols within the same series appear on other near-contemporary issues - club, grapes, thorny branch(es), helmet, pilos, grasshopper. [3] It seems clear that there is no thematic link among them, and that they may well have been selected more or less at random.

More significant are cases where the *astragalos* is a main type or an unchanging (or dominant) subordinate symbol or adjunct. Here a clear pattern emerges in Asia Minor, for, with few exceptions, all the examples identified cluster in two distinct areas. The first is an arc of territory stretching over Cyprus, Cilicia, Pamphylia, Pisidia and Lycia, where there was a long tradition of oracular activity, including astragalomancy, and close associations with the legendary seers Mopsos, his brother Amphilochos, and Kalchas. The second cluster is formed of mints on or near the central coast of Ionia, whose common denominator is proximity to the oracular site of Klaros, where, as we shall see, forms of divination included astragalomancy.

## CYPRUS, CILICIA, PISIDIA, AND LYCIA

*Astragaloi* occur on several coin issues from Cyprus, where their use in divination is attested epigraphically for Aphrodite's sanctuary at Paphos, [4] and an alphabet oracle was closely connected with the cult of Aphrodite Oreia at Soloi. [5] Aphrodite played an important role in astragalomancy, and the best

throw of *astragaloi* in dice-games was called an Aphrodite. [6] At Paphos, a city particularly sacred to Aphrodite, an *astragalos* appears as a symbol on a series of staters (bull standing l. / eagle flying l.) and fractions of the city from the mid-fifth century (fig. 2); [7] the only other symbol recorded on this series is an ivy-leaf, a symbol of Dionysos, who was also an oracular deity. [8] An *astragalos* recurs as an unchanging symbol above Aphrodite's dove on some fourth century staters of Paphos (fig. 3). [9] An *astragalos* within a dotted border is the reverse type of a series of fifth century staters and fractions with on the obverse a man-headed bull recumbent right with head reverted, which were formerly attributed to Paphos but are now assigned to an uncertain mint elsewhere on Cyprus (fig. 4). [10]

Elsewhere on Cyprus, *astragaloi* are found as unchanging symbols on mid-fifth century staters and tetrobols of Idalion, accompanied by a second symbol of an ivy-leaf or a vine-leaf, both symbols of Dionysos (fig. 5). [11] At Kition an *astragalos* appears under a recumbent lion on the obverse of some fifth century staters. [12]

[1] I am particularly indebted to Philip Kinns for patiently guiding me through the complexities of the late classical and early Hellenistic coinages of western Ionia.

[2] See GRAF 2005, esp. 58-66, and NOLLÉ 2007, esp. ch. 2 and 3.

[3] See ASHTON 2001: 99-100, n. 13-24.

[4] NOLLÉ 2007, 14 with refs in n. 73.

[5] *Ibid.*, 269-276.

[6] GRAF 2005, 63-8; SCHÄDLER 1996.

[7] DESTROOPER 2007, 21-22 and pl. II, 15; MACDONALD 1901, 3.

[8] *Ibid.*, 2; BMC 18-38; LEDERER 1931, 258-9; RE s.v. Losung (EHRENBERG) cols 1459/60; BMC *Lycaonia, Isauria, Cilicia*, p. xlvi-xlvii.

[9] BMC 47.

[10] BMC Paphos 1-3; DESTROOPER-GEORGIADIS 2007, 14-15 with pl. I, 5.

[11] BMC 10-28.

[12] BMC 1.

On the mainland opposite and as far west as Lykia no fewer than 18 lengthy inscriptions recording acts of astragalomancy and dating to the period AD c.120-200, have been found at 18 different sites. [13] For the coinage of the region, we may start with Tarsos in eastern Cilicia where staters of the early fourth century BCE depict on the reverse a female figure throwing *astragaloï* (fig. 6). [14] The figure is usually described simply as a girl, but the prominent flower behind her is an anemone, and she is surely Aphrodite. A similar scene, but without the flower, appears on the reverse of hemiobols of Tarsos of c. 389-370 BCE, with a young male head right on the obverse (fig. 8). [15] An *astragalos* also occurs frequently as a symbol on other late fifth/early fourth century BCE coins of the mint (fig. 9). [16]

Herakles as well as Aphrodite had a part to play in astragalomancy, [17] and an issue of staters of the 380s or 370s at Tarsos depicts a head of Aphrodite left on the obverse and Herakles subduing the Nemean lion on the reverse. [18] A head of Herakles three quarter facing right is the obverse type of another slightly later issue of staters at Tarsos. [19] Although the depictions of Herakles were copied from the coinage of Dionysios I of Syracuse and Heraclea Pontica respectively and may well reflect the arrival of Pharnabazos in Cilicia from north-west Asia Minor [20], the choice of types may also have had some religious significance. Contemporary obols which probably but not certainly belong to the mint depict a head of Herakles three-quarter facing left on the obverse and a head of Aphrodite left on the reverse (fig. 10). [21]

Herakles appears at two other eastern Cilician mints. At Issos in the late fifth/early fourth century his head or full figure appear as obverse or reverse types on

four of the seven issues listed for the period; [22] no 3 depicts full-length figures of Apollo on the obverse and Herakles on the reverse. At Soloi a head of Herakles is the obverse type of staters attributable to Tiribazos. [23] Note that the « osselet (?) » mentioned as a symbol on a late fifth/early fourth century coin of the mint [24] is in fact a head of a satyr. [25]

Still in eastern Cilicia, Mallos was said to have been founded by Mopsos and Amphilochos and had an oracle of the latter. [26] An *astragalos* appears as the reverse type on late fifth/early fourth century BCE obols and *hemitetartemoria* of the mint with the city's characteristic swan on the obverse (figs 11-12). [27] It appears as the reverse type of another anepigraphic fifth/fourth century issue of hemiobols with a turtle on the obverse (fig. 13), which is attributed to Nagidos at *SNG Levante Suppl. 1*, 8; however, *SNG Levante*, 168 from Mallos with types turtle and swan, itself cited as a *comparandum* in *SNG Levante Suppl. 1*, surely makes Mallos a more plausible home for it. Note also that Hermes, Herakles and perhaps Aphrodite are depicted on late fifth/early fourth century silver coins of the mint. [28] Hermes, messenger of the gods, brother of Apollo and patron of travellers and merchants, had a still more central role than Herakles and Aphrodite in astragalomancy. The best throw in astragalomancy was named after him, and it is no coincidence that requests for oracular guidance in the Imperial inscriptions of southern Asia Minor focused heavily on travel and business. [29] Finally, Aphrodite and Herakles appear as obverse types on staters of Mallos struck under Tiribazos; [30] the same types occur on some anepigraphic obols which may belong to this mint, or to Evagoras II of Salamis on Cyprus. [31]

[13] NOLLÉ 2007.

[14] *SNG Levante* 64; CASABONNE 2004, 126, type K1. Note a similar scene of the local nymph Arna throwing *astragaloï* on the reverses of fourth century hemiobols, trihemibols and bronzes of Kierion in Thessaly (*HGC* 4, 667-670, 679-680, 682), fig. 7. See the brief discussion of astragalomancy in Cilicia in CASABONNE 2004, 130, suggesting that Cilicia played an important role in transmitting the practice of divination from the east to the societies of Asia Minor.

[15] CASABONNE 2004, 126, type K2; GÖKTÜRK 2000, nos 17-18; *SNG Levante* 65.

[16] *SNG France 2*, 214, 222-3, 256 (?), 284-5.

[17] NOLLÉ 2007, 15f. (astragalomancy practised in the sanctuary of Herakles at Bura in Achaia), 148-9. Note also litrai of Gela in Sicily depicting on the obverse a head of Herakles r. with an *astragalos* behind, JENKINS 1970, pl. 31, 541.

[18] CASABONNE 2004, 126, type J1.

[19] *Ibid.*, 194, série 1.

[20] KRAAY 1976, 283.

[21] CASABONNE 2004, 126, type J2-3.

[22] *Ibid.*, 135-6, nos 2, 3, 4, 6.

[23] *Ibid.*, 189, série 2, groupe B.

[24] BABELON 1893, 20 no 150; cf. *BMC* 3 and 10.

[25] *SNG France 2*, 128 (the Babelon coin), *SNG Levante* 40-41.

[26] Strabo, XIV,5,16; Arrian, *Anabasis*, II.5.9 (only Amphilochos mentioned); Pausanias I,34,3; NOLLÉ 2007, 22. For references to Mopsos on 5<sup>th</sup> century drachms of Aspendos in Pamphylia, see ROBERT 1960 (indirect reference to Aphrodite Kastnietis, though not to astragalomancy); comment by CASABONNE 2004, 118, and *id.*, 2000, 46-7.

[27] *SNG France 2*, 385-6; *SNG Levante*, 165; KLEIN 1999, 666.

[28] CASABONNE 2004, 133, nos 5, 7, 10 and 12.

[29] NOLLÉ 2007, 108-9, 125, 283; GRAF 2005, 73-7.

[30] CASABONNE 2004, 190, groupe D and E.

[31] *Ibid.*, 190 *ad fin.*; GÖKTÜRK 2000, no 52.



1 (x2)

2

3

4

5 (x2)

6



7

8 (x2)

9

10 (x2)

11 (x2)

12 (x2)

13 (x2)



14 (x2)

15

16 (x2)

17

18 (x2)

19 (x2)

20 (x2)



21 (x2)

22

23 (x2)

24 (x2)

25 (x2)

26 (x2)

27 (x2)



Fig. 1. Rhodes. AR hemidrachm, 1.87 g. Gorny & Mosch auction 169 (2008), 674.  
 Fig. 2. Cyprus, Paphos. AR, 10.94, 09 h. MACDONALD 1901, 3.  
 Fig. 3. Cyprus, Paphos. AR, 10.64 g, 04 h. British Museum BNK, G.707; *BMC* 47.  
 Fig. 4. Cyprus, uncertain mint. AR, 10.40 g. Spink auction 2.xii.2013, 78.  
 Fig. 5. Cyprus, Idalion. AR, 3.76 g. Numismatica Genevensis auction 7 (2012), 249.  
 Fig. 6. Tarsos. AR, 10.49 g. Numismatica Ars Classica auction 74 (2013), 293.  
 Fig. 7. Kierion, Thessaly. AR, 1.28 g, 01 h. CNG e-auction 342 (2015), 136.  
 Fig. 8. Tarsos. AR, 0.57 g, 08 h, 10 mm. Roma e-auction 22 (2015), 308.  
 Fig. 9. Tarsos, Pharnabazos, c.380 BCE. AR, 10.86 g, 02 h. Triton auction XVIII (2015), 695.  
 Fig. 10. Probably Tarsos. AR, 0.62 g. Heidelberger Münzhandlung auction 64 (2014), 1240.  
 Fig. 11. Mallos. AR, 0.82 g. Triton auction VII (2004), 302; ex *SNG Levante* 165.  
 Fig. 12. Mallos. AR, 0.14 g. Baldwin auction 34 (2003), 331.  
 Fig. 13. Mallos (?). AR, 0.32 g. CNG auction 88 (2011), 437.

Fig. 14. Kelenderis. AR, 0.44 g, 8 mm. CNG e-auction 174 (2007), 53.  
 Fig. 15. Kelenderis. AR tetrobol, 3.61 g. Gorny & Mosch auction 229 (2015), 1391.  
 Fig. 16. Nagidos. AR obol, 0.80 g, 10 h. Lanz auction 144 (2008), 269.  
 Fig. 17. Nagidos. AR stater, 9.00 g. Hirsch auction 249 (2007), 1524.  
 Fig. 18. Uncertain Cilicia. AR, 0.22 g. CNG 66 (2004), auction 636; ex *SNG Levante* 209.  
 Fig. 19. Cilicia (Mallos?) or Cyprus. AR, 0.38 g. Baldwin auction 34 (2003), 326.  
 Fig. 20. Selge. AR, 1.04 g. Pecunem auction 16 (2014), 607.  
 Fig. 21. Selge. AR, 0.44 g. CNG e-auction 174 (2007), 51.  
 Fig. 22. Selge. AR, 11.08 g. Leu auction 91 (2004), 178.  
 Fig. 23. Phaselis. AR, 1.15 g, 9 mm. CNG auction 85 (2010), 465.  
 Fig. 24. Phaselis. AR, 1.05 g. CNG auction 64 (2003), 304.  
 Fig. 25. Phaselis. AR, 0.46 g. Baldwin auction 34 (2003), 472.  
 Fig. 26. Xanthos. AR, 0.28 g. Peus auction 407 (2012), 808.  
 Fig. 27. Xanthos. AR, 0.24 g. Lanz auction 162 (2016), 152.

At Kelenderis further west along the Cilician coast an *astragalos* appears as the reverse type of some late fifth century BCE silver fractions with a *gorgoneion* on the obverse (fig. 14), [32] and as one of only three symbols on the reverses of a series of late fifth century staters and third-staters (fig. 15). [33] The two other symbols are an ivy-leaf and an ivy-branch, both associated with Dionysos. [34] The reverse type itself is a goat, a creature also associated with Dionysos. [35] Note further a silver fraction of Kelenderis having as types on obverse a horse galloping right, and on reverse the forepart of a goat left, with a caduceus to left, and KE – Λ. [36] The caduceus could well be a reference to Hermes.

At neighbouring Nagidos Aphrodite and Dionysos are the principal types on the late fifth and fourth century coinage. [37] An *astragalos* is the unchanging symbol accompanying a head of Aphrodite on the obverse of some fourth century obols (fig. 16); [38] the bearded head on the reverse is almost certainly Dionysos. On fourth century staters of the mint (Aphrodite seated l./Dionysos standing l.) an *astragalos* appears as a symbol on the reverse (fig. 17), [39] but only as one among eight or nine apparently unconnected symbols, including, however, a Dionysiac vine-leaf. [40] On staters of the mint struck for Pharnabazos, Aphrodite is depicted enthroned right with a sphinx. [41] A head of Herakles is the obverse type of staters apparently struck under Tiribazos. [42]

Fourth century *tetartemoria* and *hemitetartemoria* of an uncertain Cilician mint have an *astragalos* as the main type on both sides or an *astragalos* on the obverse with a blank reverse (fig. 18). [43] Finally, a

hemiobol of the early fourth century with an *astragalos* in a dotted border on the obverse and an *ankh* in an incuse square on the reverse could belong either to Cilicia [44] or to Cyprus (fig. 19).

In one tradition Selge in Pisidia was founded by Kalchas, and an inscription attests the presence of an *astragalos* oracle there. [45] *Astragaloi* appear almost invariably as adjuncts to the main reverse types (head of Athena r., head of lion r.) of some third century obols and hemio bols of the mint, although there is no obvious

[32] *BMC* 16; *SNG France* 2, 79; KLEIN 1999, 660.

[33] *SNG France* 2, 44-5, 59.

[34] Respectively, *SNG France* 2, 46, 54-55, 64-65; *ibid.*, 48-50, 53, 61.

[35] LEDERER 1931, 258-9; HILL in *BMC Lycaonia, Isauria, Cilicia*, p. xlvi-xlvii.

[36] IMHOOF-BLUMER 1890, 706 no 556, 0.72 g.

[37] CASABONNE 2004, 112-14.

[38] *SNG France* 2, 6-15; *SNG Levante*, 3.

[39] LEDERER 1931, n. 53; *SNG Levante*, 12 [Lederer 1931-].

[40] LEDERER 1931, 269-72, last column.

[41] CASABONNE 2004, 194, série 5. Nagidos is also credited with early 4<sup>th</sup> century staters with types Aphrodite enthroned l. between two sphinxes / Athena Parthenos being crowned by Nike (*SNG France* 2, 22), but this is cast in doubt by CASABONNE 2004, 118; Cilician Aphrodisias is a possible alternative.

[42] *Ibid.*, 189, série 2, groupe A.

[43] *SNG Levante*, 209-210; KLEIN 1999, 646.

[44] Perhaps Mallos, note the common use of an *ankh* as a symbol on contemporary staters of that mint, e.g. *BMC* 12-16.

[45] NOLLÉ 2007, 14-15, 217-220.



connection between both types and the *astragalos*; the obverse type is a *gorgoneion* (figs 20-21). [46] An *astragalos* also appears as a symbol on the obverses or reverses of most of the fourth century staters of the mint with types wrestlers/slinger, although it is occasionally replaced or accompanied by a triskeles or other symbols (fig. 22). [47] A rare issue of the wrestlers/slinger staters [48] has in the right field of the reverse an eagle or other raptor sitting on an *astragalos*, prompting Johannes Nollé [49] to suggest that at Selge astragalomancy was combined with ornithomancy; note also the symbol of a bird, probably an eagle, below the *astragalos* symbol on another issue of the same series [50].

It is worth adding that Herakles is the most prominent mythical figure on the coinage of Selge, which also often depicts his club and bow as types or symbols [51].

Further west at Phaselis in eastern Lycia, an *astragalos* is the obverse type of a small series of late fifth/early fourth century obols with an owl standing to front with wings open on the reverse. They are accompanied by a very rare hemiobol issue with an *astragalos* on obverse, and on reverse an owl standing right, head facing, wings closed (figs 23-25). [52] On the obols the *astragalos* is often flanked by two stars, which are very occasionally replaced by a club symbol; sometimes there is no symbol at all (the hemiobol has no symbol). One wonders if the stars reflect a popular false etymology for the word *astragalos*, deriving it from *aster*, star, rather than from its true root in the word for bone. If so, may astromancy too have been practiced at Phaselis? Note that in Pollux [53] alternative forms for *astragalos* and *astragalizein* look still more like words derived from *aster*: *astris*, *astrichos*,

*astrizein* [54]. At the risk of over-egging the cake, may one propose that the owl also signifies the presence of ornithomancy, as has been suggested above for Selge? As for the club, may it reflect Herakles' role in astragalomancy, as has also been suggested above for Selge?

Lycia had an abundance of other oracles, attested epigraphically and in literature, at Kitanaura, Kyaneai, Limyra, Olympos, Patara, Sidyma, Sura, and Xanthos. Astragalomancy was practiced at Kitanaura, which had an important cult of Hermes, and Olympos had an alphabet oracle. [55] The nature of the oracle at Xanthos is not recorded, but there are some rare and recently identified hemiobols with a lion head right or left on obverse and an *astragalos* with the ethnic of Xanthos in Lycian on the reverse (figs. 26-27). [56] They seem to date to the early-mid fourth century. In the 380s or 370s the dynast Mithrapata, who almost certainly ruled from Xanthos, issued fractional silver with as types an *astragalos* on the obverse and a triskeles on the reverse (fig. 28). An *astragalos* appears as a symbol on the reverses of some of his sixth staters with types lion scalp facing/triskeles (fig. 29). [57] Symbols on his staters and thirds with the same types include a head of Hermes three quarter facing left or right or profile right, with or without a caduceus, and a head of Herakles three quarter facing left with or without a club; also, more rarely, a facing bust of Apollo radiate or unradiate. We have seen above that Herakles and, especially, Hermes had parts to play in astragalomancy. Although a further half-dozen or so unrelated symbols were used on Mithrapata's larger denominations, the heads of Hermes and Herakles are among the most commonly encountered on the surviving coinage. [58]

[46] DE CALLATAÿ and DOYEN 1987; *SNG von Aulock*, 5266-8, 5275-81.

[47] *SNG von Aulock*, 5243-65; *SNG France 3*, 1914-1927.

[48] *SNG Pfälzer Privatsammlungen 5*, 327; *SNG Copenhagen*, 240.

[49] NOLLÉ 2007, 15.

[50] *SNG von Aulock*, 5248-9; *SNG France 3*, 1915.

[51] E.g. *SNG von Aulock*, 5269, 5272-3, 5282-4, 5286-94, 5299, 5302-3.

[52] HEIPP-TAMER 1993, 133, 80. The ethnic Φ-Α which appears on the reverses of some of the obols, and find-spots (e.g. an example in Fethiye [ancient Telmessos] Museum, inv. no 6837) makes their attribution to Phaselis reasonably secure. The only specimen of the hemiobol known to me has no ethnic, but its types, though slightly different from those of the obols, encourage the conclusion that it is the half-denomination of the obols.

[53] Pollux, *Onomasticon*, IX, 99. I owe this reference to Professor André-Louis Rey.

[54] Note also the star and crescent flanking the head of cult-statues on coins of Ephesos, Samos and Hypaipa before which children are throwing astragaloi (see below). Could they too betoken the combined practice of astragalomancy and astromancy?

[55] NOLLÉ 2007, 21-23 and 84-91 (Kitanaura); 239-42, 248-9 (Olympos).

[56] Lion head r.: MÜSELER 2016, 181, VIII 62-65. Lion head l.: LANZ (Munich), Auction 162 (2016), lot 152.

[57] *SNG von Aulock*, 4246.

[58] See, for example, OLCAY and MØRKHOLM 1971, 6-7 nos 92-113. These 22 staters in the Podalia hoard have as symbols head of Hermes + caduceus (7), head of Herakles + club (4), dolphin (6), corn grain (2), head of Athena (1), no symbol (2). For the thirds see, for example, *BMC Lycia* etc, 36, 155-156; BABELON 1910, col. 331, 495-495bis, and (Apollo) col. 330, 494. The head of Hermes recurs as a symbol on the third staters (same types) of Perikle, one of Mithrapata's successors (*SNG von Aulock*, 4256).

## KLAROS AND ITS ENVIRONS

An unpublished fragment of an inscription found at Klaros attests that the oracle, like that of Didyma, included astragalomancy among its practices. The *crepis* of the fourth century BCE temple of Apollo was decorated with bronze *astragaloi*, estimated to be 316 in number. In addition to the conventional (and perhaps more respectable) consultation of the prophet in his underground chamber, there is also evidence of ornithomancy. [59] Note that in one tradition Kalchas died of mortification at Klaros after losing to Mopsos in an oracle competition [60].

Astragalomancy is reflected in the coinage of Kolophon, on whose territory Klaros lay. Some *tetartemoria* of the early to mid-fifth century have an *astragalos* in a rectangular incuse on the reverse and a head of Apollo on the obverse (fig. 30). [61] *Tetartemoria* of the late fifth century frequently, but not invariably, have an *astragalos* as a symbol on the reverse; the obverse depicts a head of Apollo (fig. 31). [62] Within the first quarter of the fourth century, bronze *chalkoi* depict a head of Apollo right on the obverse, and a kithara in a linear square on the reverse flanked by two *astragaloi* (fig. 32). [63] They are the most common issue of the series; *chalkoi* with "corn-grain" and "thyrsus" symbols also occur in the same series, but they are much rarer [64]. Contemporary *tetrachalka* with the same types, except that the obverse head faces left, also have the kithara flanked by two *astragaloi*. [65] No later coins of Kolophon depict *astragaloi*.

It is worth adding that Dr Kinns has recently identified as belonging to Notion several early fourth century issues previously assigned to Kolophon. They include a series of *tetrachalka* with head of Apollo right / kithara (no linear square) with Apollo's tripod as an unchanging symbol [66]; they date c. 375-360 BCE, and are accompanied by a *hemichalkon* issue with a tripod as

the reverse type. [67] It has to be admitted, however, that none of the issues now assigned to Notion features *astragaloi*, despite Notion's very close proximity to Klaros.

The principal deity of Teos, some 35 km north-west of Klaros, was Dionysos, who, as we have seen, had a part to play in astragalomancy, and when George Bean first visited the modern town of Sığacık in 1946 he was presented with a quantity of artefacts found on the nearby ancient site which included several *astragaloi*, one of which was loaded with a lump of lead, and another bore the inscription "Herostratos loves B.Z.". [68] The city struck an issue of hemiobols in about 400 BCE with a griffin crouching or seated right on the obverse with pointed wings and left forepaw raised, or with both forepaws raised or with both feet on the ground; the reverse type is an *astragalos*. [69] These silver fractions are sometimes attributed to Assos in the southern Troad, but the attribution to Teos seems secure. The same variations in the obverse types occur on early bronzes with on obverse a griffin right and on reverse a *kantharos* in a linear square or rectangle and the Teian ethnic in various forms: [70] the griffin on most of these bronzes has its left forepaw raised, but variations with both feet on the ground [71] and with both feet raised [72] are attested. Moreover, another rare issue of bronze *chalkoi*, perhaps earlier (five known; 12-14mm, 1.24-1.82g) feature on obverse a griffin seated right with curled wings and left forepaw raised, and as reverse type an *astragalos*; in two cases the *astragalos* is certainly within a linear circle, and one has a possible T under the griffin's belly on the obverse, while the other has a possible TH on the reverse [73]. All these bronzes probably date before 375 BCE. Slightly later bronzes with on obverse a griffin seated right, left forepaw raised, and on reverse a *chelys* in a linear square [74] sometimes have T under the griffin's belly. [75]

[59] MORETTI *et al.* 2014, 8; NOLLÉ 2007, 11-12.

[60] Strabo 14.1.27.

[61] D. KLEIN 1999, 402.

[62] MILNE 1941, 35.

[63] *Ibid.*, 78A/B; KINNS 1980, 560, 9 and 9A-C.

[64] MILNE 1941, 80-82; KINNS 1980, 560, 10-11A. Dr Kinns informs me that these symbols are more likely to be a leaf and a Phrygian cap respectively.

[65] *Ibid.*, 561, 13 = Istanbul Archaeological Museums 6041; since 1980 a further half-dozen specimens have come to light, e.g. Giessener Münzhandlung Auction 52, 1996, lot 296. Dr Kinns emphasises to me that this is the first large bronze denomination struck at Kolophon; there are five later issues of the same denomination with the same kithara in a linear rectangle on the reverse, but now mostly with part or complete magistrate's name, all with

Apollo head r., and none with any symbol at all; see, for example, Hirsch Auction 166, 1990, 357, 358 and 360.

[66] MILNE 1941, 122-4, 126; KINNS 1980, 566, 44-47.

[67] *Ibid.*, 567, 49 = BLOESCH 1997, 3046, more are now known. A summary of Kinns' conclusions is given in ROUSSET 2014, 57-59.

[68] BEAN 1967, 136.

[69] KLEIN 1999, 475; issue not known to P. Kinns in 1980.

[70] KINNS 1980, 504.

[71] BMC 36.

[72] KINNS coll., unpublished.

[73] Jacquier Fixed Price List 32, 2004, 119; issue not known to P. Kinns in 1980.

[74] KINNS 1980, 504.

[75] All Kinns coll.



28 (x2)



29 (x2)



30 (x2)



31 (x2)



32



33 (x2)



34 (x2)



35 (x2)



36 (x2)



37 (x2)



38 (x2)



39



40



41



42



43



44 (x2)



45 (x2)



46 (x2)



47



48 (x2)



Fig. 28. Mithrapata. AR, 0.66 g. Gorny & Mosch auction 191 (2010), 1601  
 Fig. 29. Mithrapata. AR, 1.27 g. Peus auction 407 (2012), 780  
 Fig. 30. Kolophon. AR, 0.30 g. Hauck & Aufhäuser auction 18 (2004), 202 (ex D. KLEIN 1999, 402)  
 Fig. 31. Kolophon. AR, 0.25 g. Hirsch auction 275 (2011), 3796  
 Fig. 32. Kolophon. AE, 1.43 g. Rauch auction 95 (2014), 122  
 Fig. 33. Teos. AR, 0.25 g. Gorny & Mosch auction 212 (2013), 1748  
 Fig. 34. Airai. AE, 1.80 g, 11 h. CNG auction 94 (2013), 507  
 Fig. 35. Phygela. AE, 0.72 g. Hauck & Aufhäuser auction 21 (2009), 155.  
 Fig. 36. Phygela. AE, 1.56 g, 12h. Roma e-auction 21 (2015), 283  
 Fig. 37. Ephesos. AE, 1.48 g. Künker auction 133 (2007), 7546.  
 Fig. 38. Ephesos. AE, 2.2 g, 14 mm. Pecunem auction 12 (2014), 214.  
 Fig. 39. Ephesos, AR drachm, 3.65 g, 01 h. CNG auction 76 (2007), 708.

Fig. 40. Ephesos as Arsinoeia. AE, 4.5 g, 17 mm. Pecunem auction 10 (2013), 217.  
 Fig. 41. Ephesos. AE, 5.54 g, 22 mm, 06 h. CNG e-auction 273 (2012), 118.  
 Fig. 42. Hypaipa. AE, 2.95 g. Jacquier auction 38 (2013), 207.  
 Fig. 43. Carian Aphrodisias. AE, 4.95 g, 20 mm, 01 h. CNG e-auction 356 (2015), 317  
 Fig. 44. Antandros. AR, 0.3 g, 6 mm. Pecunem auction 10 (2013), 221 (as Kolophon).  
 Fig. 45. Antandros. AR, 0.23 g. Münzen und Medaillen Deutschland auction 36 (2012), 359.  
 Fig. 46. Kalchedon. AE, 0.77 g, 11 mm. Ebay 181829376972 (13.viii.2015).  
 Fig. 47. Kalchedon. AR, 3.35 g. Sternberg auction 35 (2000), 258.  
 Fig. 48. Uncertain, Asia Minor. AR, 0.28 g. Gemini auction X (2013), 114.

An *astragalos* also occurs as a symbol on the obverses of some fifth century silver coins of Teos but only as one among a dozen or so other varied symbols (fig. 33). [76] Note in particular *SNG von Aulock*, 2259 in Group LXVIII with *astragalos* symbol and curled wings reminiscent of the wings of the griffin/*astragalos chalkoi* mentioned above.

Some 10 km west of Teos, the small city of Airai struck an isolated single issue of bronze coins c. 375-350 BCE with head of Apollo left on the obverse and an owl standing right on the reverse with the unchanging subtype of an *astragalos* in the lower right field; both depictions are of fine style (fig. 34). [77] Dr Kinns informs me that some 15 specimens are now known, struck from at least three or four obverse dies. The style of the head of Apollo, with its two braids, is very distinctive and otherwise unknown in Ionia. Could the owl indicate ornithomancy at Klaros, as it may have done elsewhere?

Further north, Erythrai struck a series of bronzes in the period c. 375-360 BCE with types head of Herakles right on obverse, and club with bow in case on reverse. In the early phase of the long series with these types, of the fourteen officials who signed these coins six added an accompanying symbol; two closely linked officials used an *astragalos* [78]. No later coins of

Erythrai feature *astragaloi*. It is worth recalling that Erythrai had its own Sibyl, Herophile, who appears, for example, on some late Hellenistic bronze coins (c. 40-30 BCE), on bronze coins of the Augustan period, and on third century AD *homonoia* coins of the city [79].

Before we move further south it is worth noting that in this northern part of Ionia an *astragalos* occurs as a symbol (one among several) at Leukai in c. 380-360 with the name Archias [80]. Likewise, in the first quarter of the fourth century an *astragalos* was used as a symbol on the obverses of some tetradrachms and drachms of Chios, the only other symbol used being a dolphin [81].

The silver and bronze coinage of Phygela, about 18 km south of Klaros, occurs only in the period c. 400-350 BCE. [82] The silver coins [83] carry no symbols, but *astragaloi* occur commonly as a symbol below the reverse type of the earliest small bronzes with head of Artemis Mounychia three quarter facing left/bull butting right on groundline (fig. 35). Of the selection of this series in *SNG Kayhan*, 543-583, nine specimens carry the *astragalos* symbol (545-53), two a *pecten* (543-4), eight have no symbol (554-61), and on 22 (562-83) the symbol, if any, is off-flan or unidentifiable.

[76] BALCER 1968, Groups IX, XXVIII, XXXIX, LXVIII. The griffin/*astragalos* hemiobols were not known to J. Balcer.

[77] AMANDRY 2000; KINNS 1980, 197 and 382, n. 35.

[78] KINNS 1980, 422-3, 22 (Makareos, as *BMC* 76 but with symbol known to appear only on Vienna GR 35075 and Kinns coll.) and 24 (Pythomnestos, as *BMC* 78, with symbol occurring only on that specimen). *BMC* 78 shares an obverse die with a coin of Makareos in Berlin (Dannenbergs), which has no *astragalos*. A later (c.350-

342 BCE) issue signed by Gorgion (KINNS 1980, 427, 42; *BMC* 70-71) has a tripod symbol.

[79] Respectively, IMHOOF-BLUMER 1890, 288 no 63a (date from KINNS 1980, 162, 474-5); *RPC* I, 2504; *BMC* 272-3.

[80] KINNS 2010, 493-4, no 22.

[81] MAVROGORDATO 1915, 380 no. 36; HARDWICK 1991, 257-8.

[82] See *SNG Kayhan*, 541-589 for a rich selection.

[83] *SNG Kayhan*, 541-2.

A stag's head below the bull's belly is also known. [84] An *astragalos* symbol also appears below the reverse type of a probably slightly later bronze issue with head of Artemis profile right/bull butting right; [85] no other symbol is known, but a monogram composed of the letters HR is recorded (fig. 36). [86] The only other issues of the series as a whole, with types head of Artemis three quarter facing left/bull butting left in front of palm tree, are mostly of larger module and are signed with magistrate names Sokrates [87] or Kastrios; [88] they seem to be the latest in the series, and carry no symbols. [89]

To the south-east of Klaros, and closer still, lay Ephesos. Pliny calls it an oracle city, [90] and there is epigraphic evidence for a cult of Apollo Manteios. [91] Many *astragaloi* were found in archaic excavation levels of the Artemision, and seem to have had cultic significance [92]. *Astragaloi* feature as an unchanging subtype on four fourth and early third century coin issues. A rare bronze issue dated c. 375 BCE has on obverse a turreted head of Artemis (?) left with an *astragalos* behind, and on reverse a bee with a magistrate's name above within a border of dots (fig. 37). [93] It was followed by a few bronze issues struck c. 375-360/50 with no *astragalos*. [94] Then a large series of bronze coins dating c. 350-c. 320 depicts on obverse a bee and on reverse a stag kneeling left with an *astragalos* above (fig. 38). These divide into two successive pairs of denominations with uniform types, and involve at least 170 varieties [95]. In the earlier part of this period, c. 350-340 BCE, a rare drachm series depicts an *astragalos* on either side of a bee on the obverse, and the forepart of a kneeling stag right with a palmtree behind on the reverse, signed in the names of seven magistrates

(Fig 39). [96] It is noteworthy that the tetradrachms of Ephesos with the same basic types dating c. 390-c. 325 now attest some 270 names, but none carries an *astragalos* on the obverse; nor does the *astragalos* ever appear on later Ephesian silver coins.

After the conclusion of the bee/stag with *astragalos* bronze series c. 320 BCE, the *astragalos* subtype is replaced by a quiver in the same position on bronzes of three parallel denominations, now with a prominent border of dots on the obverse, in a total of 30 varieties [97]. These were replaced when the city was renamed Arsinoeia (c. 290-281 BCE). [98] In that period the mint issued bronzes, in the same three denominations as those with quiver subtype, with on obverse a veiled head of Arsinoe and on reverse either a kneeling stag with an *astragalos* above (large and small denominations), or a stag forepart with an *astragalos* (middle denomination); all carry a magistrate's name, and occur in about 30 varieties (fig. 40). [99] This is the last occasion on which *astragaloi* appear on Ephesian coins before the Imperial period.

Finally, many Ephesian bronzes of the late second and third centuries AD depict on their reverses two children throwing *astragaloi* in front of the cult statue of Artemis Ephesia (fig. 41). Children were employed to cast the *astragaloi* during consultations, the principle being that children are innocent and would not provoke false divinations by their throws. [100] It seems clear that the Ephesian coins depict the practice of astragalomancy. Note also that the cult statue on the coins is flanked by a star and a crescent – could these also refer to astrology, a possibility suggested above for other mints?

Close to Ephesos and to Klaros, Samos struck similar coins with the two children making their throws in front

[84] Peus Auction 407 (2012, Maag), 574 and Pecunem Auction 37 (2015), 262.

[85] *BMC* 1-3; *SNG von Aulock*, 2149.

[86] *SNG Copenhagen*, 1072.

[87] *SNG Kayhan*, 585-7.

[88] *SNG Copenhagen*, 1075: "(F)austo(V)".

[89] For the coinage in general see REGLING 1922, and RAGONE 1996, 200 T8, 236-8, 361-2. For dates, see KINNS 1989, 189. Note that LINDGREN and KOVACS 1985, 528, with Apollo head r /bull butting l., there attributed to Phygela, in fact belongs to Gambrion.

[90] Pliny, *Natural History* 5.115.

[91] NOLLÉ 2007, 13-14, with n. 55.

[92] HOGARTH 1908, 190-1; HALLIDAY 1913, 207; NOLLÉ 2007, 13.

[93] KINNS 2002, 188 with n. 29. Kinns described the obverse head as the city goddess or Kybele, but he tells me that he now prefers to regard it as Artemis (?).

[94] *Ibid.*, 191 n. 30.

[95] *Ibid.*, 191-2 with nn. 32-39. It would appear that initial issues on a "heavy" standard with *chalkoi* at

c.14 mm, 2g (58 names / magistrates) and *tetrachalka* at c.18-20 mm, 6g (31 names, mostly shared with the *chalkoi*) were succeeded by later issues on a reduced standard, with "light" *chalkoi* at c.10 mm, 1 g (51 names) and new *trichalka* at c.16 mm, 3 g (30 names, mostly shared with the "light" *chalkoi*). I thank Philip Kinns and Walter Holt for this updated information.

[96] *Ibid.*, 191, with n. 31 (listing six magistrates; a seventh, Pelagon, has since come to light).

[97] For the three denominations, see KINNS 1999, 94, n. 172; MILNE 1937, 158 no. 13; *Waddington* 1599. For date and varieties, see KINNS 1999, 93-4 with nn. 171-2.

[98] COHEN 1995, 177-9.

[99] Large: *SNG Copenhagen*, 258-9 (fig. 40). Middle: *Aufhäuser Auction* 14, 1998, lot 155. Small: *Cabinet des Médailles*, Paris, FG 534 (available on the Gallica website).

[100] NOLLÉ 2007, 13 and n. 47. The Ephesian coins were struck under Septimius Severus, Caracalla, Geta, Severus Alexander, Maximinus, Gordian III (fig. 41), Philip I, Philip II, Decius, Valerian I, Gallienus and Valerian II: see KARWIESE 2012, nos 405-6; 463-4, 475; 541, 560-2; 751; 841; 850-1; 946; 961; 980, 1018-19; 1078; 1218.

of the cult-statue of Hera, which is also flanked by a crescent and star, during the reigns of Caracalla [101] and Saloninus. [102] Inland from Klaros, Hypaipa in Lydia also depicted the scene on coins of Geta, [103] Gordian III, [104] Trajan Decius [105] and Gallienus (fig. 42); [106] here the children play in front of the cult statue of Artemis Anaitis, again flanked by a crescent and star. [107]

Hierapolis in south-west Phrygia above the Lykos and Maeander valleys struck coins in the second and third centuries AD with a head of Sarapis on the obverse and two children throwing *astragaloi* on the reverse; no cult statue is depicted [108]. Hierapolis had an alphabet oracle of Apollo Kareios, in operation at roughly the same date as the coins, and struck coins in the second century AD depicting Mopsos, labelled as such and carrying the bow and laurel-branch of the god [109]. The Plutonium, where Sarapis (identified with Pluton at Hierapolis) was worshipped, lay close to the sanctuary of Apollo. The coins with children throwing *astragaloi* thus suggest the possibility of an oracle of Sarapis and the use of sortition by *astragaloi* in the operation of the Apolline alphabet oracle [110].

Finally, south of the Maeander valley Carian Aphrodisias issued bronzes with on obverse a bust of the Boule and on reverse two Erotes seated on the ground playing with *astragaloi* (fig. 43). No cult-statue is represented, but the coins are of exactly the same size as those of Samos and Ephesos from the Severan period depicting children playing with *astragaloi* in front of a cult-statue, and belong to roughly the same period. D. MacDonald suggests that they may “all stem from a single atelier or represent attempts to coordinate types and denominations among several mints”. [111] The cult-statue of Aphrodite on imperial coins of Aphrodisias is frequently flanked by a star and a crescent. [112] It would not be unreasonable

to suggest that astragalomancy and astromancy were practised at her temple.

There remain to discuss only three further instances from, or probably from, Asia Minor. Firstly, Antandros on the south coast of the Troad struck in the period 427-405 BCE some hemiobols with a head of Artemis Astyrene right on the obverse, and an *astragalos* in a square incuse on the reverse [113]. Some carry the legend ANT on the reverse (figs 44-45). [114] There is no doubt about the attribution, for the obverse type, with distinctive crossed bands on the hair, is identical to that of some larger denominations with a goat and the ethnic ANTAN on the reverse; [115] moreover, the Arikantürk specimen was acquired locally in Burhaniye (anc. Adramyteion). No trace of astragalomancy has been noted in the area, but the Sibyl Gergithia was said to have been born at Marpessos north of the Ida range and her tomb was in the temple of Apollo at Gergis; she apparently delivered her prophecies in Greek hexameters. In the fourth century Gergis minted bronzes with the head or bust of the Sibyl on obverse and a seated sphinx on the reverse. [116] One may add that Apollo’s oracular temple at Gryneion in Aiolis was not far by sea from Antandros, although there is no evidence for any close contact between them.

Secondly, Kalchedon on the Bosphorus struck a rare and isolated issue of *chalkoi* around the middle of the fourth century BCE with an *astragalos* as the obverse type and a grain ear on the reverse (fig. 46). [117] In one tradition the city took its name from the son of Kalchas, [118] and an apparently human bearded head on drachms of Kalchedon from the first half of the fourth century BCE has been proposed as that of Kalchas. [119] The reverse type is a four-spoked wheel (fig. 47). Apollo played a central role in the pantheon at Kalchedon where he was worshipped under the oracular epithets Chresterios and Pythaios, and where he

[101] *SNG Copenhagen*, 1742.

[102] *BMC* 391. IMHOOF-BLUMER 1911, 5f.

[103] ALTINOLUK 2013, 146, type 130.

[104] *Ibid.*, 152, type 147.

[105] *Ibid.*, 155-6, type 160.

[106] *Ibid.*, 159-160, type 173.

[107] See also ROBERT 1976, 39.

[108] WEBER 1913, 150, issue XXVII/2.

[109] *Ibid.*, 140, issue XX.

[110] NOLLÉ 2007, 14 and reff.; IMHOOF-BLUMER 1911, 6.

[111] MACDONALD 1992, 107 (type 123).

[112] For the cult-statue of Aphrodite flanked by star and crescent, see, for example, *ibid.* (plates), reverse dies 128-9, 131-152, 192, 195, 211, 234, 243, 247, 253-4, 282, 349-50, 375-8, 409, 466, 552-67.

[113] Dates courtesy of Aneurin Ellis-Evans and Jonathan Kagan who are studying this and related coinages.

[114] *SNG Turkey 9* (Arikantürk coll.), 251, 0.31 g.

[115] *SNG von Aulock*, 1488-92, 7579.

[116] *SNG von Aulock*, 1513-16. For Gergis, its coins, and Gergithia, see NOLLÉ 1998, 505-507, with reff. Note that the griffin / *astragalos* hemiobols attributed above to Teos are sometimes assigned to Assos in sale catalogues, for Assos too uses a griffin as an obverse type. Assos lies on the south coast of the Troad to the west of Antandros, and if the attribution were sound we could have the beginnings of a third cluster of mints using an *astragalos* as a type. However, the arguments marshalled above make attribution to Teos far more likely.

[117] *Recueil*, 293 n. 18; *HGC* 7, 547; *SNG BM Black Sea*, 147.

[118] Hesychius *Illustris* 21 = *FGh* 390 F 1, 21.

[119] *HGC* 7, 510; *SNG BM Black Sea*, 84-85.

had an important divination sanctuary. Apart from the coins, the earliest evidence for the existence of the oracle is from the third century BCE. [120] If the bronzes with an *astragalos* refer to the practice of astragalomancy, the date can be raised to the fourth century.

The final case from, or probably from, Asia Minor is a rare issue of fifth century BCE anepigraphic hemiobols of uncertain attribution. It has on the obverse a lion head left and on the reverse an *astragalos* in a deep incuse; on stylistic grounds it looks as if it may belong to Caria or Lycia, but this is far from certain (fig. 48).

## CONCLUSION

Firstly, we have seen that the overwhelming majority of cases in Asia Minor of *astragaloi* appearing either as main types or as sole or dominant symbols occur in two regions, the arc from Cilicia to Lycia, including Cyprus, and the area around Klaros, in both of which astragalomancy is known from other evidence to have been widely practised. It seems reasonable to suggest that at other cities where *astragaloi* come to light on the coinage as main types, or as unchanging sub-types, but where other evidence for astragalomancy is lacking,

[120] ROBU 2014, 191, 195-6 esp. n. 61, 199-200; ROBU 2007.

archaeologists and historians could find it profitable to keep an alert eye open for it. Antandros, for example, would be a case in point.

Secondly, there is also a chronological clustering of depictions of *astragaloi* used as main types or as sub-types. With few exceptions, almost all date from the second half of the fifth to the early third century BCE, with a particularly heavy concentration in the first half of the fourth century. After this period *astragaloi* as types or sub-types seem to disappear completely from Greek coins of Asia Minor until the appearance of two children throwing *astragaloi* on various Imperial-period issues of western Asia Minor in the late second and third centuries AD. This applies even to mints like Kolophon and Ephesos, where there is firm independent evidence for the practice of astragalomancy. As we have seen, despite frequent earlier occurrences, *astragaloi* disappear from the coinage of Kolophon in about 375 BCE, never to return. At Ephesos the *astragalos* subtype appears sporadically between c. 375 and the 280s, but *astragaloi* then disappear, reappearing only in the late second and third century AD on the Imperial bronzes depicting children throwing *astragaloi* in front of a cult-statue of Artemis. These chronological concentrations as yet elude explanation.

Finally, it is noteworthy that *astragaloi* appear mainly on bronze coins and silver coins of fractional denomination. They rarely occur on silver coins of drachm size and above. Again, the phenomenon eludes explanation. ■

---

## BIBLIOGRAPHIE

- ALTINOLUK, Sencan, 2013, *Hypaipa. A Lydian City during the Roman Imperial Period*, Istanbul.
- AMANDRY, Michel, 2000, « Une monnaie de la cité ionienne d'Airai » dans Silvia Hurter & Carmen Arnold-Biucchi (éd.), *Pour Denyse : divertissements numismatiques*, Bern, p. 11-12.
- ASHTON, Richard, 2001, « The Coinage of Rhodes 408-c.190 BCE » dans Andrew Meadows and Kirsty Shipton (éd.), *Money and its Uses in the Ancient Greek World*, Oxford, p. 79-115.
- BABELON, Ernest, 1893, *Les Perses achéménides, les satrapes et les dynastes tributaires de leur empire, Chypre et Phénicie*, Paris.
- BABELON, Ernest, 1910, *Traité des monnaies grecques et romaines* II, 2, Paris.
- BALCER, Jack Martin, 1968, « The Early Silver Coinage of Teos », *Revue Suisse de Numismatique* 47, p. 5-50.
- BEAN, George E., 1979, *Aegean Turkey*, 2<sup>e</sup> éd., (1<sup>re</sup> éd. 1966), London.

- BLOESCH, Hansjörg, 1997, *Griechische Münzen in Winterthur 2*, Winterthur.
- DE CALLATAÏ, François & DOYEN, Jean-Marc, 1987, « Un lot de petites fractions en argent de Selge en Pisidie », *Revue Suisse de Numismatique* 11, p. 63-77.
- CASABONNE, Olivier (éd.), 2000a, *Mécanismes et innovations monétaires dans l'Anatolie achéménide. Numismatique et histoire. Actes de la table ronde internationale d'Istanbul (22-23 mai 1997)*, *Varia Anatolica* XII, Istanbul – Paris.
- CASABONNE, Olivier, 2000b, « Conquête perse et phénomène monétaire : l'exemple Cilicien », dans Olivier Casabonne (éd.), *Mécanismes et innovations monétaires dans l'Anatolie achéménide. Numismatique et histoire. Actes de la table ronde internationale d'Istanbul (22-23 mai 1997)*, *Varia Anatolica* XII, Istanbul – Paris, p. 21-91.
- CASABONNE, Olivier, 2004, *La Cilicie à l'époque achéménide*, Paris.
- COHEN, Getzel M., 1995, *The Hellenistic Settlements in Europe, the Islands and Asia Minor*, Berkeley – Los Angeles – Oxford.
- DESTROOPER-GEORGIADES, Anne, 2007, « Le monnayage des cités-royaumes de Chypre : quelques aspects et problèmes », *Annali dell'Istituto Italiano di Numismatica* 53, p. 9-63.
- HOOVER, Oliver D., 2012, *Handbook of Coins of Northern and Central Anatolia (The Handbook of Greek Coinage Series 7)*, Lancaster Pa – London.
- GÖKTÜRK, Tevfik, 2000, « Small Coins from Cilicia and Surroundings », dans Olivier Casabonne (éd.), *Mécanismes et innovations monétaires dans l'Anatolie achéménide. Numismatique et histoire. Actes de la table ronde internationale d'Istanbul (22-23 mai 1997)*, *Varia Anatolica* XII, Istanbul – Paris, p. 144-151.
- GRAF, Fritz, 2005, « Rolling the Dice for an Answer », dans Sarah Iles Johnston & Peter T. Struck (éd.), *Mantiké. Studies in Ancient Divination*, Leiden – Boston, p. 51-97.
- HALLIDAY, William R., 1913, *Greek Divination. A Study of its Methods and Principles*, London.
- HARDWICK, Nicolas M., 1991, *The Coinage of Chios from the Sixth to the Fourth Century B.C.* (DPhil. Diss., unpub.), Oxford.
- HEIPP-TAMER, Christine, 1993, *Die Münzprägung der Lykischen Stadt Phaselis in Griechischer Zeit*, Saarbrücken.
- HOGARTH, David George, 1908, *Excavations at Ephesus*, London.
- IMHOOF-BLUMER, Friedrich, 1890, *Griechische Münzen. Neue Beiträge und Untersuchungen*, Munich.
- IMHOOF-BLUMER, Friedrich, 1911, « Beiträge zur Erklärung griechischer Münztypen, IV. 4. Knöchelspiel vor Kultbildern », *Nomisma* 6, p. 1-23, esp. P. 4-7.
- JENKINS, Gilbert Kenneth, 1970, *The Coinage of Gela (Antike Münzen und Geschnittene Steine II)*, Berlin.
- KARWIESE, Stefan, 2012, *Die Münzprägung von Ephesos*, V, Vienna.
- KINNS, Philip, 1980, *Studies in the Coinage of Ionia: Erythrae, Teos, Lebedus, Colophon, c.400-30 BC.* (PhD Diss. unpub.), Cambridge.
- KINNS, Philip, 1989, « Ionia: the Pattern of Coinage during the Last Century of the Persian Empire », *Revue des Études Anciennes* 91, 1-2, p. 183-93.
- KINNS, Philip, 1999, « The Attic Weight Drachms of Ephesus: a Preliminary Study in the Light of Recent Hoards », *Numismatic Chronicle* 159, p. 47-97.
- KINNS, Philip & ASHTON, Richard & HARDWICK, Nicholas & KONUK, Koray & MEADOWS, Andrew, 2002 « The Pixodarus hoard (CH 9.421) », *Coin Hoards* 9, p. 159-243 (Ephesus: p. 172-206).
- KINNS, Philip, 2010, « The Coinage of Leukai », dans Richard Catling & Fabienne Marchand (éd. avec la coll. de Maggy Sasanow), *Onomatologos. Studies in Greek Personal Names Presented to Elaine Matthews*, Oxford, p. 479-505.
- KLEIN, Dieter, *Sammlung von griechischen Kleinsilbermünzen und Bronzen (Nomismata 3)*, Milan, 1999.
- KRAAY, Colin M., 1976, *Archaic and Classical Greek Coins*, London.
- LEDERER, Philip, 1931, « Die Staterprägung der Stadt Nagidos », *Zeitschrift für Numismatik* 41, p. 153-276.
- LINDGREN, Henry C. & KOVACS, Frank L., 1985, *Ancient Bronze Coins of Asia Minor and the Levant from the Lindgren Collection*, San Mateo, California.
- MACDONALD, David J., 1992, *The Coinage of Aphrodisias. Royal Numismatic Society Special Publication 23*, London.
- MACDONALD, George, 1901, *Catalogue of Greek Coins in the Hunterian Collection, University of Glasgow II*, Glasgow.
- MAVROGORDATO, John, 1915, « A Chronological Arrangement of the Coinage of Chios, Part II », *Numismatic Chronicle* 1915, p. 361-432.
- MILNE, Joseph G., 1937, « Notes on the Oxford Collections: 3. Ionia », *Numismatic Chronicle* 17, 67, p. 153-181.
- MILNE, Joseph G., 1941, *Kolophon and its Coinage: a Study* (Numismatic Notes and Monographs 96), New York.
- MORETTI, Jean-Charles *et al.*, 2014, « Le temple d'Apollon et le fonctionnement de l'oracle », dans Jean-Charles Moretti (éd. avec la coll. de Liliane Rabatel), *Le sanctuaire de Claros et son oracle. Actes du colloque international de Lyon, 13-14 janvier 2012*, Lyon, p. 7-16.
- MÜSELER, Wilhelm, 2016, *Lykische Münzen in europäischen Privatsammlungen*, Istanbul.
- NOLLÉ, Johannes, 1998, « Münzen als Zeugnisse für die Geschichte der Hellenisierung Kleinasien », dans Ulrike Peter (éd.), *Stephanos Nomismatikos. Edith Schönert-Geiss zum 65. Geburtstag*, Berlin, p. 503-521.
- NOLLÉ, Johannes, 2007, *Kleinasiatische Losorakel: Astragal- und Alphabetchresmologien der hochkaiserlichen Orakelrenaissance (Vestigia 57)*, Munich.
- OLCAY, Nekriman & MØRKHOLM, Otto, 1971, « The Coin Hoard from Podalia », *Numismatic Chronicle* 11, p. 1-29.
- RAGONE, Giuseppe, 1996, « Pygela/Phygela. Fra paretimologia e storia », *Athenaeum* 84, p. 183-241 et 343-79.
- REGLING, Kurt, 1922, « Phygela, Klazomenai, Amphipolis », *Zeitschrift für Numismatik* XXXIII, p. 46-67.
- ROBERT, Louis, 1960, « Monnaies et divinités d'Aspendos », *Hellenica* 11-12, p. 177-88.
- ROBU, Adrian, 2007, « Réflexions sur le culte d'Apollon à Chalcédoine », *Les Études Classiques* 75, 1-2, p. 137-155.



- ROBU, Adrian, 2014**, « Byzance et Chalcédoine à l'époque hellénistique : entre alliances et rivalités », dans Victor Cojocaru *et al.* (éd.), *Interconnectivity in the Mediterranean and Pontic World During the Hellenistic and Roman Periods. Pontica et Mediterranea III*, Cluj-Napoca, p. 187-206.
- ROUSSET, Denis, 2014**, « La stèle des Géléontes au sanctuaire de Claros. La souscription et les acquisitions immobilière d'une subdivision civique de Colophon », *Journal des Savants* January–June 2014, p. 3-98.
- SCHÄDLER, Ulrich, 1996**, « Spielen mit Astragalen », *Archäologischer Anzeiger*, 1, p. 61-73.
- WEBER, Leo, 1913**, « The Coins of Hierapolis in Phrygia », *Numismatic Chronicle* 13, p. 1-30 and 133-161.

---

## ABBREVIATIONS

- BMC* *British Museum Catalogue*
- CNG* Classical Numismatic Group Inc., Lancaster, Pa, USA.
- HGC 4* HOOVER, Oliver D, 2014, *Handbook of Coins of Northern and Central Greece* (The Handbook of Greek Coinage Series 4), Lancaster Pa - London.
- HGC 7* HOOVER, Oliver D, 2012, *Handbook of Coins of Northern and Central Anatolia* (The Handbook of Greek Coinage Series 7), Lancaster Pa - London.
- Recueil* WADDINGTON, William Henry, BABELON, Ernest, REINACH, Theodore, 1904-1925, *Recueil général des monnaies grecques d'Asie Mineure*, Paris.
- SNG* *Sylloge Nummorum Graecorum*.
- Waddington* BABELON, Ernest, *Inventaire de la Collection Waddington*, Paris, 1898.

## SALTIMBANQUES ET CIRCULATION DE JEUX

Véronique DASEN

Professeure en archéologie classique  
ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520)  
Université de Fribourg, Suisse  
veronique.dasen@unifr.ch

## RÉSUMÉ

Dans l'Antiquité classique, les saltimbanques ont constitué l'un des vecteurs de la circulation d'objets et de techniques ludiques, comme le jonglage, le funambulisme, les jeux d'adresse et d'équilibrisme avec un cerceau, une échelle et des animaux. Des documents très variés, mais fragmentaires, permettent de saisir les contours de leur identité protéiforme et de leurs diverses activités. Désignés par différents termes (*thaumatopoiioi*, *thaumatourgoi*, *planoi*, *circulatores*), souvent associés à des contrées lointaines (Égypte, Inde), ou à la différence physique, comme le nanisme, les acrobates participent au « kaléidoscope »

culturel de l'époque hellénistique et romaine. Le discours littéraire contribue à la construction d'une altérité qui trouve une expression particulièrement forte dans l'iconographie, comme le montrent les satyres funambules de Pompéi et un graffito d'Aphrodisias.

## MOTS-CLÉS

Acrobate,  
animaux,  
cerceau,  
forain,  
funambule,  
jongleur,  
saltimbanque.

In classical antiquity, acrobats were one of the vectors of the circulation of playful objects and skills, such as juggling, tightrope walking, hooping, equilibrism and animal shows. Various fragmentary documents enable to grasp the contours of their proteiform identity and of their different activities. Designated by various terms (*thaumatopoiioi*, *thaumatourgoi*, *planoi*, *circulatores*) often associated with distant lands (Egypt, India), or with the physical difference, like dwarfism, these artists participate in the cultural "kaleidoscope" of the Hellenistic and Roman times. The literary discourse contributes to the construction of an otherness that is strongly reflected in iconography, such as the Pompeii tightrope satyrs or the graffito from Aphrodisias.

## KEYWORDS

Acrobate,  
animals,  
hoop,  
itinerant,  
tightrope,  
juggler,  
mountebank.

## INTRODUCTION

La circulation des pratiques ludiques s'est opérée dans le monde antique au gré du déplacement de différentes sortes de personnes. À l'époque romaine, la mobilité des militaires a été l'un des facteurs de diffusion des jeux de dés, de plateau et de pions dans l'ensemble de l'Empire [1]. Une autre catégorie de professionnels, également caractérisée par l'itinérance, mais individuelle, a aussi contribué à la propagation d'accessoires et de techniques ludiques, comme le jonglage, le funambulisme et les jeux d'adresse et d'équilibrisme avec un cerceau ou une échelle. Appelés saltimbanques [2], acrobates [3] ou plus largement baladins ou forains en français, ces spécialistes, de statut libre ou servile, sont désignés en grec ancien par le terme générique *thaumatopoiōi* ou *thaumatourgoi*, suggérant l'exécution de performances qui appartiennent au registre du prodige, *thauma* [4]. Le contexte littéraire permet de saisir combien le sens de ces mots est large : ils comprennent les jongleurs, les contorsionnistes, les avaleurs de sabre, les cracheurs de feu et les illusionnistes, tous ceux dont la maîtrise corporelle parfaite suscite un étonnement mêlé d'admiration. Un autre terme fréquent, *planoi*, ceux qui « se déplacent », les définit par l'itinérance, de ville en ville, en se mêlant à d'autres personnes ambulantes qui gagnent de l'argent dans la rue, comme les vendeurs de médicaments, *pharmakopōloi*, et les devins itinérants, *agurtai* [5]. L'équivalent latin, *circulatores*, évoque les attroupements qu'ils créent, *circuli* (gr. *en kuklois*), dans l'espace public [6].

Nous tenterons ici de définir les différentes facettes de l'identité de ces artistes, tout en cherchant à saisir quelques-unes des formes de savoirs et de compétences qu'ils ou elles ont transmises. Une recherche approfondie et nuancée est malaisée car les documents sont rares, disparates et fragmentaires. Une approche pluridisciplinaire, croisant sources iconographiques, archéologiques, littéraires, épigraphiques et papyrologiques est nécessaire, sans parvenir à compenser une distribution chronologique très inégale, principalement d'époque hellénistique et romaine, qui ne permet pas de rendre compte de toutes les variations du statut des acrobates dans l'espace et le temps.

Longtemps l'étude fondatrice de Hugo Blümner sur les forains dans l'Antiquité grecque et romaine est restée isolée [7]. Depuis quelques années, l'histoire des métiers de la scène et du cirque connaît de nouveaux approfondissements [8]. Sur le théâtre et les spectacles en Grande-Grèce et en Sicile, aux recherches d'Alexa Piqueux sur les performances « phyliaques » (2005, 2006), s'ajoutent les travaux de Luigi Todisco qui a livré en 2013 un utile bilan des sources iconographiques relatives aux performances acrobatiques, ainsi que la collection papyrologique et épigraphique de Gennaro Tedeschi (2017) [9]. Silvia Milanezi (2003, 2004, 2013) a beaucoup apporté sur les divertissements privés, notamment lors de banquets en Grèce classique et hellénistique, tandis que Jocelyne Nelis-Clément (2002, 2008) et Christophe Vendries (2001, 2012, 2013, 2017) ont ouvert de nouveaux horizons sur le monde du

[1] PACE 2015. Voir aussi les articles de R. Haensch et d'A. De Voogt dans ce numéro.

[2] Saltimbanque vient de l'italien *saltare in banco*, « sauter sur le banc », c'est-à-dire l'estrade ou les tréteaux où se produisent souvent ces spectacles.

[3] Littéralement qui marche sur la pointe des pieds, *akros*, et *bates* de *bainō*, marcher.

[4] MILANEZI 2004, p. 184-187 opte pour le terme générique *akroamata* qui désigne un artiste qui se produit en spectacle. Sur les *thaumatopoiōi*, *ibid.*, p. 191-193 ; sur la notion de *thauma* et l'émotion visuelle suscitée, PRIER 1989 ; HUNZINGER 2005.

[5] MILANEZI 2004, p. 189-191. Selon Aristote, *Économiques*, II, 2, 1346b, 19-23, les habitants de Byzance demandaient aux saltimbanques, devins et vendeurs de

médicaments, *thaumatopoiōi*, *mantels*, *pharmakopōloi*, un tiers des gains réalisés dans l'espace public (près du gymnase, sur l'agora et le port).

[6] Plaine le Jeune, *Lettres*, IV, 7, 6 : « [...] si un de mes confrères [...] a lu cette complainte de Regulus sur le ton des charlatans du forum, *ut circulator in foro legeris* » (trad. A.-M. Guillemin, CUF). Sénèque, *Des bienfaits*, VI, 11, 2, réprimande l'esclave qui s'arrête dans la rue pour regarder un *circulator*.

[7] BLÜMNER 1918. Voir aussi le petit ouvrage de GAHEIS 1927.

[8] CHRISTESEN & KYLE (éd.), 2014 (où le sport domine).

[9] TODISCO 2013 ; TEDESCHI 2017.



Figure 1  
Mosaïque, du vestibule 3, Bains romains E. Musée d'Antioche. Photo Antioch Expedition Archives, Department of Art and Archaeology, Princeton University

cirque et plus largement des spectacles [10]. Les recherches se sont aussi multipliées dans la foulée de l'essor de l'histoire du corps antique, comme en témoigne la thèse de Jonathan Vickers (2016) sur le « corps acrobatique ».

Ces travaux ont permis d'établir l'existence dès l'époque grecque archaïque d'amuseurs louant leurs services à des privés pour agrémenter les banquets [11]. Leur activité s'amplifie et devient de plus en plus publique à l'époque hellénistique [12]. Ce type de prestations fait alors partie de l'animation du cœur de la cité, associée à un paysage sonore particulier, du boniment qui annonce le spectacle aux clameurs que celui-ci suscite [13]. Cette visibilité accrue semble correspondre à l'accroissement des richesses au sein de grandes villes comme Rome et Alexandrie, avec sa contrepartie, la paupérisation et la circulation de personnes gagnant leur vie comme amuseurs des plus fortunés [14]. Divers documents suggèrent que les saltimbanques se déplacent seuls

ou en troupe, comme les musiciens, et parfois avec des musiciens [15] ; cette troupe peut être constituée d'une famille [16] et/ou d'esclaves sous la conduite d'un maître qui en tire profit [17]. L'existence de petites corporations d'acrobates sur le modèle des associations professionnelles d'artistes du spectacle, *technitai*, n'est pas exclue [18]. Pour Doro Levi [19], une mosaïque provenant d'un vestibule des bains romains d'Antioche (fig. 1 ; IV<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) pourrait se rapporter à ce genre de troupe. Un groupe de trois hommes s'avance vers la droite, comme pour annoncer l'arrivée d'un spectacle aux abords du bâtiment. Ils sont vêtus de simples tuniques à manches courtes et tiennent des accessoires. Le premier porte sur l'épaule gauche un singe avec une longue queue, l'autre une peau d'animal et un siège ou table basse, le troisième un filet et ce qui semble être des balles retenues par une cordelette, comme s'ils allaient débiter des numéros de jonglage, d'équilibrisme et de dressage d'animaux.

[10] Sur les spectacles et les musiciens, voir aussi EASTERLING 2002 ; EMERIT 2013 ; EMERIT *et al.* 2017 ; FORICHON 2012 ; HUGONNIOT & HURLET & MILANEZI 2004 ; LADA-RICHARDS 2013 ; LEPPIN 1992 ; LOMAN 2004.

[11] Les plus anciennes attestations concernent les *kubistetères* qui font la roue lors de fêtes et banquets ; Homère, *Iliade* XVIII, 590 ; *Odyssée* IV, 18-19. Sur les amuseurs, *akletoi*, en Grèce archaïque et classique, FEHR 1990 ; MILANEZI 2004.

[12] Sur les troupes de baladins en Égypte romaine, voir le fameux contrat sur papyrus de 206 apr. J.-C. établi par Artémisia de Philadelphie pour louer les services d'Isidora et de deux autres danseuses, WESTERMANN 1924 ; TEDESCHI 2017, p. 242. Voir aussi MILANEZI 2003 ; MILANEZI 2013.

[13] Sur la notion de paysage sonore et les spectacles, NELIS-CLÉMENT 2008, p. 435 ; VENDRIES 2015. Cf. Apulée, *Métamorphoses*, I, 4, sur un avaleur de sabre

devant la *stoa poikilè* d'Athènes ; Alciphron, *Lettres*, II, 17, sur le tour de passe-passe avec trois gobelets posés sur une petite table dans la rue.

[14] Cf. GIULIANI 1987, sur leur rôle de faire valoir dans les banquets, renvoyant une image de bien-être à l'élite.

[15] Cf. JEAMMET & VENDRIES 2017 sur une troupe de musiciens et amuseurs en terre cuite d'époque hellénistique.

[16] Voir les exemples réunis par MILANEZI 2004, p. 200.

[17] Cf. Xénophon, *Banquet*, II, 1 : « Le Syracusain gagnait à les exhiber de l'argent en quantité étonnante » (trad. F. Ollier, CUF).

[18] Sur les *Technites* dionysiaques réunissant les artistes de la scène, libres ou non, en confortant leur statut social et juridique, LE GUEN 2001 ; MILANEZI 2004, p. 200-201 ; VENDRIES 2013.

[19] LÉVI 1937, p. 273-277.

## ACROBATIE ET *TECHNĒ*

Une des raisons du long désintérêt des chercheurs tient au regard dépréciatif porté sur ce type d'activité depuis l'Antiquité [20]. Contrairement au sport, qui a une visée normative et civique, car il contribue à l'entraînement militaire, l'acrobatie explore les limites du corps avec l'ambition de les dépasser sans rechercher une plus grande vigueur, mais un moyen de subsistance. Les compétences acquises ne constituent pas une *technê* car elles ne contribuent pas à la santé, comme le relève le médecin Galien (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) :

Sachez que toutes les activités qui n'ont pas une fin utile à la vie ne sont pas des arts, *technai*. Et pour les autres, je suis également tout à fait persuadé que vous ne considérez comme art aucune de ces activités qui consistent, par exemple, à grimper le long d'un mât, à marcher sur de minces cordes ou à voltiger sans avoir le vertige [21].

Sénèque le Jeune (I<sup>er</sup> s. apr. J.-C.) méprise une performance qui n'a d'autre ambition que de séduire la foule, qui est vaine, même si cette performance a nécessité un effort certain :

[...] On a appris à courir sur des cordes très minces et en pente, à porter des fardeaux que des forces humaines pouvaient à peine soulever, à plonger à des profondeurs immenses et à supporter la pression des mers sans respirer. [...] Dans ces exemples que je viens de rapporter, un effort aussi tenace n'a reçu aucun salaire, aucun du moins qui en vaille la peine (quelle belle récompense obtient celui qui s'est entraîné à marcher sur la corde raide, à se mettre sur le dos des charges énormes, à ne pas laisser ses yeux céder au sommeil, à pénétrer au fond de la mer ?) ; et pourtant sans grand profit l'effort a abouti au résultat cherché [22].

Un autre reproche important est que ce type d'exercice amène à développer des mouvements contre

nature, *para phusin*, comme l'explique Aristote dans l'*Éthique à Eudème* :

Il en va de même pour la science : il y en aurait un usage véritable, un usage fautif, comme lorsqu'on fait volontairement des fautes d'écriture et un usage consistant à se servir de la science comme d'une ignorance, comme on détourne la main < de son usage propre > : les danseuses usent à l'occasion du pied comme d'une main et de celle-ci comme d'un pied [23].

Épictète (milieu I<sup>er</sup> s.- milieu II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) le répète [24] : « Les exercices ne doivent consister ni dans des choses contraires à la nature, ni dans des choses bizarres, car, dans ce cas, nous, qui nous prétendons philosophes, ne différons en rien des faiseurs de tours. »

Ce discours s'amplifie dès l'époque hellénistique en même temps que semble s'accroître la circulation de saltimbanques. Il permet de saisir que l'ambivalence de leur statut social est en partie due au fait de gagner sa vie en se produisant avec son corps. Le mépris qu'on leur porte est en partie partagé par les acteurs, les musiciens et tous ceux qui exercent des métiers de la scène. Comme le stipule la *Lex Iulia Municipalis* tardo-républicaine d'Héraclée (Lucanie), le fait de gagner de l'argent grâce à une performance corporelle est stigmatisé comme indigne d'une personne libre, et même comparé à une forme de prostitution [25].

## ITINÉRANCE ET ALTÉRITÉ PLURIELLE

Pour les saltimbanques s'ajoute une existence sous le signe de l'itinérance qui les rend insaisissables, qu'ils soient libres ou esclaves. Les auteurs d'époque hellénistique et romaine les définissent généralement comme des individus en marge des communautés civiques. Artémidore (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) les inclut dans la même catégorie de bonimenteurs que les devins ambulants, *agurtai* :

[20] VICKERS 2016 le souligne à juste titre, spéc. p. 180-181.

[21] Galien, *L'Exhortation à l'étude de la médecine ou Protreptique*, IX, 1-2 (trad. V. Boudon, CUF). Sur l'opposition entre *technê* et art frivole (*mataiotechnê*) ou frauduleux (*kakotechnê*), KÖNIG 2005, p. 1-6.

[22] Sénèque, *De la colère*, II, 12, 4-5 (trad. A. Bourgerly, CUF).

[23] Aristote, *Éthique à Eudème*, 1246a, 25-36 (trad. O. Bloch, A. Leandri CUF). Sur les mouvements de torsion

contre nature, *para phusin*, voir aussi Ps.-Aristote, *Problèmes, Des conséquences de la fatigue*, V, 32.

[24] Épictète, *Entretiens*, III, 12, 1 (trad. J. Souilhé, CUF).

[25] Sur la table d'Héraclée (*CIL* I<sup>2</sup>, 593/ILS 6085, 123) et le statut du musicien, VENDRIES 2013. L'infamie frappe « quiconque a ou aura gagné de l'argent avec son corps ; ou a ou aura entraîné des gladiateurs ; ou s'est ou se sera produit sur scène ; ou qui sera proxénète ». Voir aussi Cicéron, *Les devoirs*, I, 42, 150.

Mentir n'est pas avantageux, sauf pour ceux qui montent sur les planches (τῶν ἐπὶ θυμέλῃν ἀνερχομένων), les devins ambulants, et ceux qui ont coutume de mentir [26].

De manière similaire, un passage du Pseudo-Manéthon (IV<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) les associe à Hermès en tant que patron des bavards, des menteurs et des voleurs [27] :

Quand Hermès [la planète Mercure] apparaît dans ces configurations négatives, il cause la naissance de bavards, de personnes au langage obscène, qui disent des bêtises, des champions de blagues, au rire insolent, qui racontent des histoires pour se vanter, des prestidigitateurs (litt. : « joueurs de cailloux » ψηφάων παίκτης), habiles à tirer quelque chose de la foule, qui vivent en faisant beaucoup de bruit, dans une errance sans fin sur terre, ἀλήμονας ἤς χθονὸς αἰεὶ.

Quand leur provenance est mentionnée, il s'agit presque toujours de personnes qui viennent d'ailleurs. À défaut de donner accès à une identité réelle, les documents disponibles permettent de saisir les modes de construction d'une altérité complexe car plurielle, à la fois sociale, physique et ethnique qui participe au « kaléidoscope » culturel contemporain [28].

Cet « ailleurs », authentique ou fabriqué, se décline d'une manière plus marquée du côté de l'Égypte et plus largement de l'Afrique. Les faveurs de l'origine égyptienne reposent sans doute sur le fait que les Alexandrins avaient la réputation de posséder un sens aigu de l'humour et d'être des amuseurs, *gelōtopoiōi*, hors pair [29]. L'image du nain qui se donne en spectacle présente dès l'époque hellénistique une identité imaginaire où altérité ethnique et altérité corporelle se conjuguent [30]. Un petit bronze hellénistique conservé à Bâle met en scène une acrobate naine aux atours



Figure 2

Bronze (H. 8, 5 cm). Bâle, Antikenmuseum Me 6.  
Photo du musée (A. F. Voegelin).

égyptisants (fig. 2) [31]. La femme est debout sur un vase, en équilibre sur un seul pied ; sa tête est ceinte d'un bandeau et une *palla* frangée est nouée sur sa poitrine en forme de « nœud d'Isis » qui l'associe aux suivants de la déesse [32]. Dans plusieurs autres figurines, les mouvements de torsion de leur corps sont accentués au-delà de tout réalisme [33].

Cette couleur exotique égyptienne se retrouve dans la description littéraire d'amuseurs, comme le nain bouffon, *gelōtopoios*, qui se contorsionne en récitant

[26] Artémidore, *Traité d'interprétation des songes*, III 4, 1-2 (trad. Groupe Artémidore, Montpellier). L'association régulière des acrobates et des devins suggère que les forains prédisaient parfois aussi l'avenir. Sur les *circulatores* qui se mêlent aux devins aux abords du Cirque et sur le forum, Horace, *Satires*, I, 6, 113. Sur les *agurtai*, EIDINOW 2017. Sur la longue durée, cf. STOICHITA 2014, spéc. p. 159.

[27] Ps.-Manéthon, *Apotelesmata*, IV, 444-499.

[28] Cf. MAREIN & VOISIN & GALLEGRO 2010. Sur le goût de l'Égypte dans les spectacles des amphithéâtres, théâtres et au cirque, FORICHON 2018.

[29] Sur la passion des spectacles à Alexandrie, VENDRIES & KASPRZYK 2012.

[30] Cf. les mises en scène de combat de nains/pygmées

contre des grues à l'amphithéâtre ; Stace, I, 6, 57-64 ; Dion Cassius 67, 8, 4 ; BRUNET 2003 ; BRUNET 2004 ; DASEN 2009 ; FORICHON 2018.

[31] WIESE 2001, p. 196-197, fig. 137 b ; DASEN 2006, p. 440, fig. 4.

[32] De nombreux artistes nains ont des vêtements avec des nœuds isiaques pour les femmes ou une couronne avec des boutons de lotus qui les apparentent à Horus Harpocrate ; DASEN 2013.

[33] Cf. la figurine en terre cuite de nain qui danse en équilibre sur la pointe d'un pied ; DASEN 2013, p. 267, fig. 12 (Stuttgart, Landesmuseum S2.808). Voir aussi le groupe de statuettes en bronze de nains danseurs et musiciens de l'épave de Mahdia qui pourraient représenter une troupe ; PFISTERER-HAAS 1994 ; DASEN 2013, p. 264-265, fig. 8 a-c.

des vers « avec un accent égyptien » chez Lucien de Samosate [34], ou la troupe décrite par Properce, composée d'un Égyptien *tibicen*, jouant de la flûte, d'une courtisane, Phyllis, et d'un nain « appelé Le Grand, *Magnus* », « qui agitait au son de la flûte ce qui lui restait de mains [35]. »

Les traces de l'attrait d'une origine égyptienne sont présentes aussi en Grèce à la même période. Les listes d'inscriptions chorégiques d'époque hellénistique (III<sup>e</sup>-II<sup>e</sup> s. av. J.-C.) livrent les noms, probablement professionnels, de *thaumatopoiioi* qui se sont produits en marge des concours officiels lors des festivals en l'honneur de Dionysos ou d'Apollon. Une inscription de Délos (268 av. J.-C.) se termine ainsi avec la liste de « ceux qui ont fait des auditions, *epideixeis*, pour le dieu », en indiquant après le citharède, les aulètes, les acteurs, le nom d'une femme, Kleupatra, qualifiée de *thaumatopoiios* [36]. Deux autres inscriptions de Délos semblent mentionner les prestations de la même personne les années suivantes [37]. La nature précise de sa performance n'est pas spécifiée, mais l'absence de patronyme et d'époux indique l'indépendance d'une femme qui se produisait en public, dans un contexte agonistique, en même temps que des hommes partageant la même spécialité [38], en suscitant l'admiration pour sa prestation corporelle.

L'altérité ethnique de l'acrobate se traduit aussi par des traits africains, réels ou imaginaires, notamment dans les représentations de jongleurs, un des tours les plus souvent figurés. Une figurine en terre cuite de Thèbes, conservée à Berlin (fig. 3 ; III<sup>e</sup>-II<sup>e</sup> s. av. J.-C.) [39], représente ainsi un noir aux cheveux crépus, au nez camus et aux lèvres épaisses, en équilibre sur un pied, la jambe droite levée, en train de se produire avec trois balles, l'une tenue dans la main droite, l'autre posée sur le genou, la dernière roulant sur la tête. Il est vêtu d'une modeste tunique avec, autour du cou, une épaisse guirlande de fleurs caractéristique du contexte festif d'un banquet.



Figure 3  
Terre cuite  
(H. 13,7 cm),  
de Thèbes.  
Antikensammlung,  
Staatliche Museen  
zu Berlin TC 8327.  
Photo du musée.

Quelques auteurs anciens rapportent en quoi pouvait consister ce genre de numéro. Dans les *Astronomiques*, Manilius (I<sup>er</sup> s. apr. J.-C.) associe le signe des gémeaux aux jongleurs. Il évoque leur adresse fascinante, alliant souplesse et rapidité, qui semble douer de vie les objets comme s'ils étaient des magiciens :

Une balle qui va fuir, ils la reprennent d'un pied agile, qui fait alors l'office de main ; ils sautent après elle dans leurs jeux, et leurs bras, toujours en mouvement, multiplient les coups rapides. Un autre jette en l'air tant de

[34] *Le banquet ou Les Lapithes* 18-19. Cf. JEAMMET, VENDRIES, 2017, sur le nain qui se déhanche en jouant des crotales dans le groupe hellénistique en terre cuite de musiciens d'Égine.

[35] Properce, *Élégies*, IV, 8, 39-42 (trad. D. Paganelli, CUF).

[36] *IG XI 2*, 110, l. 34 : θαυματοποιός· Κλευπάτρα ; BIELMAN 2002, p. 210-215, n° 40. Ces prestations étaient peut-être rémunérées ; CINALLI 2014.

[37] *IG XI 2*, 112, l. 22 et 113, l. 28. Deux autres femmes se produisent à Délos, Aristion : *IG XI 2*, l. 115 (259 av.

J.-C.) et Artemô : *IG XI 2*, 133, l. 79 (169 av. J.-C.), avec l. 80 un montreur de marionnettes, *neuropastes*.

[38] Dans *IG XI 2*, 133, Artemô se produit en même temps que trois hommes ; VICKERS 2016, p. 173 relève l'absence apparente de différences entre leurs *thaumatopoiia*.

[39] SNOWDEN 1976, p. 210-213, fig. 266 ; TODISCO 2013, p. 59-60, G 125, pl. XIII. Voir aussi les deux jongleurs avec sept balles sur le monument funéraire de Septumia Spica à Este (début du I<sup>er</sup> s. apr. J.-C.) ; *CIL V* 2688 ; ZILIANI 2000 ; BUENO & D'INCÀ 2012, p. 315, fig. 6 ; TODISCO 2013, p. 79, n° 16, fig. 41.

balles, qu'en retombant elles le couvrent tout entier ; alors ses mains se portent à toutes les parties de son corps, prêtes à recevoir et à renvoyer ces balles, qui, pour ainsi dire, instruites de la route qu'elles doivent tenir, obéissent à son ordre, et retombent autour de lui [40].

Une épigramme de Martial décrit de manière similaire la virtuosité d'Agathinus, au nom grec, sans doute un jeune esclave qui jongle avec un petit bouclier sur une scène mal protégée des intempéries [41].

Des animaux exotiques sont aussi associés au spectacle. Un groupe statuaire en marbre conservé au British Museum (fig. 4 ; I<sup>er</sup> s. av. J.-C. / I<sup>er</sup> s. apr. J.-C.) [42] représente un jeune noir nu qui fait la pièce droite sur le dos d'un crocodile, les mains posées sur l'arrière-train de l'animal, les bras pliés, les muscles gonflés par l'effort, les jambes tendues le long de



Figure 4  
Marbre (H. 75 cm),  
Londres, British  
Museum GR  
1805,0703.6  
© The Trustees of  
the British Museum.

la queue dressée du saurien, les pieds agités par un mouvement rythmé, comme s'il nageait, la tête relevée, les traits concentrés, la bouche entrouverte. Sa prestation rappelle sur le mode imaginaire, comme une scène de genre, les premières exhibitions de crocodiles à Rome lors des jeux offerts par M. Scaurus en 58 av. J.-C. [43] Selon Strabon, les Tentyrites, natifs d'Égypte, auraient accompagné les crocodiles et accompli toutes sortes de tours acrobatiques impressionnants avec les sauriens [44].

La notion d' « ailleurs » a d'autres déclinaisons encore. Pour un Romain, le saltimbanque peut être aussi un Grec, comme le suggère Juvénal avec ironie :

Savez-vous, dites-moi, ce qu'est un Grec ? Il nous apporte avec soi un homme à tout faire : grammairien, rhéteur, géomètre, peintre, masseur, augure, funambule, *schoenobates*, médecin, magicien, *magus*, un Grec famélique sait tous les métiers [45].

La provenance indienne se trouve chez Apollonios de Tyane, où un archer indien virtuose dessine à coup de flèches la silhouette du corps de son comparse adossé à une planche [46].

## DES COMPÉTENCES PROTÉIFORMES

Un abondant vocabulaire, grec et latin, témoigne de la diversité des activités des acrobates. Cette richesse lexicale, sans équivalent pour d'autres métiers, traduit à la fois la variété des performances des artistes, leur capacité de s'adapter aux goûts du public, et leur relative liberté, qui va de pair avec celle de leurs espaces de représentation, contrairement à d'autres formes de spectacles désignés par un vocabulaire stable et plus réduit.

[40] Manilius, *Astronomiques*, V, 157 (trad. M. Nisard, Firmin Didot).

[41] Martial, *Épigrammes*, IX, 38 (trad. H. J. Izaac, CUF).

[42] Un groupe similaire à Rome sert de fontaine, avec un tuyau placé dans la gueule du saurien, restaurée dans le groupe du British Museum. SNOWDEN 1976, p. 166, fig. 299 ; WALKER & HIGGS 2001, p. 339, n° 360 ; TODISCO 2013, p. 100, fig. 45.

[43] Plinius, *Histoire naturelle*, VIII, 96.

[44] Strabon, XVII, 1, 44. Sur les compétences des Tentyrites, Plinius, *Histoire naturelle*, VIII, 92-93. Sur ces spectacles, FORICHON 2018.

[45] Juvénal, *Satires*, III, 75. À Babylone, le faiseur de tours est aussi Ionien ; Maxime de Tyr, *Dissertations*, 35, 4.

[46] Philostrate, *Vie d'Apollonios de Tyane*, II, 28 ; HANUS 1995.





Figure 5

Jaspe jaune (16 x 12 mm). Paris Cabinet des médailles 199 (coll. Froehner 199). Photo Attilio Mastrocinque.

Le glossaire bilingue de la section « Sur les spectacles » des *Hermeneumata*, ces manuels scolaires destinés à l'apprentissage du grec et du latin, constitue une source précieuse d'informations [47]. Les listes en langue grecque énumèrent différentes spécialités désignées par des termes construits en associant le suffixe *-ναϊκτης* au nom de l'accessoire utilisé (balle, cerceau, couteaux...), tel *sphairopaiktês* pour le jongleur, de *sphaira*, la balle (lat. *piliarius*), *trochopaiktês* pour le joueur de cerceau, *trochos*, et *hoplopaiktês* pour le lanceur de couteaux (lat. *armilisor*) [48]. Ce vocabulaire suggère que les artistes utilisent des objets familiers détournés de leur usage ordinaire. En latin, le funambule, *funambolus*, est appelé *petauristarius*, de *petaurum*, l'échelle du poulailler qui désigne aussi l'accessoire de l'équilibriste [49]. Les termes décrivent parfois aussi le mouvement, comme *neurobatês* (lat. *neurobata*) et *schoinobatês*, le funambule, de *neuron* ou *schoinos*, « la corde », et *bainô*, « je marche » [50],

ou *rhoizopaktês*, le trapéziste (ou équilibriste), de *rhoizos*, « bouger, produire un son » [51]. D'autres mots désignent la performance, tel *kubisteter* (lat. *cernuus*, de *cernuo*, « tomber la tête en avant »), « qui saute sur la tête », et de là « qui fait des culbutes en arrière » ou « des sauts périlleux », souvent traduit par « acrobate » [52].

Le bilinguisme des *Hermeneumata* confirme la polyvalence de ces artistes. Dans la même liste, *ischuropaipktês*, « l'homme fort » est appelé en latin *grallator*, « celui qui marche avec des échasses » [53], et *perticarius*, celui « qui utilise un bâton » [54].

Tous ces amuseurs peuvent être aussi désignés par des termes qui s'appliquent aux mimes [55], comme en grec *akletoi*, *agurtai*, *gelôtopoioi*, *grylloi*, en latin *cinaedi*, *balatrones*, *moriones*, *scurrae*, *derisores*. À cet univers appartiennent aussi le prestidigitateur, *psêphopaiktês*, *psêphokleptês*, *psêphistês* ou *psêphologos* (lat. *praestigiator*) [56], le montreur de marionnettes, *orchestês neuropastas* [57], et le dresseur d'animaux [58]. En commun, toutes ces personnes sont caractérisées par une dextérité et une agilité physique hors du commun. Rêver de n'avoir plus de mains est défavorable, explique Artémidore, car sans main, ni les danseurs, *orchestai*, ni les acrobates, *thaumatopoioi*, ne peuvent travailler [59].

L'image et le texte d'une pierre gravée en jaspe jaune d'époque impériale résumant à leur manière le souci de réunir et conserver des compétences physiques exceptionnelles (fig. 5) [60]. Une face porte un cynocephale debout sur la pointe des pieds, les genoux fléchis, les deux pattes levées, la tête surmontée

[47] DICKEY 2012, p. 20-24, 251 ; GOETZ 1892 p. 10-11, 84, 302-303, 371-372.

[48] ROBERT 1939, p. 437, n. 1.

[49] FERRI 2008, p. 155, observe que dans une section pas encore publiée du glossaire des *Hermeneumata Celtis*, ligne 26, *petauristarius*, avec le sens probable de funambule, est traduit par *rhoizopaktês*, le trapéziste. Les deux sont réunis chez Juvénal, *Satires*, XIV, 265-266 : « L'esprit trouve-t-il plus de charme à voir des équilibristes exécuter leurs tours sur le pétaure, ou un funambule descendre sur la corde raide [qu'à te voir] » (trad. P. de Labriolle et Fr. Villeneuve, CUF).

[50] *Hermeneumata Einsidlensia*, éd. GOETZ 1892, p. 240.13.

[51] *Hermeneumata Celtis*, cité by FERRI 2008, p. 155.

[52] *Etymologicum magnum*, s.v. *Kubistêtêr* : *eis kephalên pedan*, « qui saute sur la tête ».

[53] *Hermeneumata Celtis*, tit. 20.19-20, cité par FERRI 2008, p. 157.

[54] *Hermeneumata Celtis*, tit. 9.40, cité par FERRI 2008, p. 157, n. 15.

[55] MILANEZI 2004 relève que la dextérité de l'illusionniste l'apparente au mime.

[56] Pline, *Histoire naturelle*, XXXV, 22 : *theodoros praestigiator*; *Hermeneumata Pseudodositheana*, 2, 5, 573 (ed. Flammini) ; DICKIE 2001 ; LINDERSKI 2003.

[57] *IG XI 2*, 133 (170 av. J.-C.).

[58] Voir la longue liste de saltimbanques célèbres donnée par Athénée, *Les Deipnosophistes*, I, 19d-20b et XIV, 615e.

[59] Artémidore, *Traité d'interprétation des songes*, I, 42, 19-22. Voir aussi AUGER 2012, p. 117-118 et p. 160, n° 3.

[60] ROBERT 1981, p. 35-44, fig. 4 ; MASTROCINQUE 2014, 50, n° 112.

d'une étoile, avec à l'arrière un croissant de lune. Au revers, une inscription indique : « Donne la grâce, la beauté, le succès à Sphyridas, qu'a mis au monde Thinousiris ». Comme Louis Robert l'a démontré, le nom propre Sphyridas est sans doute un nom d'artiste, associé à *sphuron*, la cheville, désignant la souplesse de l'acrobate transposé sous la forme d'un singe en train de danser [61]. L'amulette synthétise ainsi les principales qualités requises, l'agilité, la beauté et grâce, combinées à l'ambition d'être le meilleur grâce au soutien divin que suggère le geste d'adoration de l'animal, les deux pattes levées.

## LE FUNAMBULISME OU LE JEU AVEC LA MORT

L'émotion que suscitent les acrobates est souvent liée à l'importance de leur prise de risque. L'exemple le plus fameux est celui des funambules dont le spectacle constitue l'événement le plus fréquemment mentionné dans les sources d'époque romaine. Dans le prologue de *l'Hécyre* ou *La Belle-Mère* (vers 160 av. J.-C.), Térence se plaint de cet engouement car l'arrivée d'un funambule a brutalement vidé le théâtre de ses spectateurs [62]. La maîtrise d'un danger mortel fascine, comme l'évoque Pline le Jeune :

Vous voyez les équilibristes qui montent le long d'une corde, *qui per funem in summa nituntur* : que d'applaudissements ils excitent quand, à chaque instant, on les croit prêts à tomber ! Le plus admirable, c'est le plus inattendu, le plus hardi, et ce que les Grecs font mieux entendre encore par le mot παράβολα, risqué [63].

L'omniprésence de la mort va cependant de pair avec le faible prix de la vie d'un acrobate, souvent de statut servile, et de surcroît encore très jeune. Le *Digeste* débat ainsi le cas d'un esclave funambule

qui se casserait la jambe [64], tandis que *l'Histoire Auguste* attribue à Marc-Aurèle (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) l'invention du filet suite à la chute mortelle d'un jeune enfant :

Parmi les autres témoignages de sa bonté, voici un acte de bienveillance digne d'être rapporté : ayant appris que des enfants étaient tombés, il ordonna que l'on mette en place des matelas pour les funambules. C'est de là qu'est venu l'usage encore actuel de tendre un filet protecteur [65].

L'apparition en rêve d'un acrobate est donc un signe défavorable dans le *Traité d'interprétation des songes* d'Artémidore :

Pour ceux qui en ont l'habitude, jongler avec des cerceaux, τροχοπαικτεῖν, tourner avec des couteaux, μαχαίραις περιδινεῖσθαι, ou faire des sauts périlleux, ἐκκυβιστᾶν, n'est pas mauvais, mais pour les autres cela annonce que l'on se précipitera dans un danger extrême. Voir un funambule, καλοπαίζοντα, annonce la même chose [66].

Quelques textes apportent des bribes d'informations sur la technique des funambules. Les cordes portent un nom particulier, *catadromum*, et sont attachées à des poutres ; plusieurs auteurs relèvent combien elles sont minces [67]. L'acrobate y monte, s'y promène et en descend, les bras tendus, *brachia distendens*, sans balancier [68]. Selon Jean Chrysostome, l'artiste se serait habillé et déshabillé [69] ou aurait porté des fardeaux tout en marchant sur la corde [70]. Une allusion du Pseudo-Manéthon pourrait indiquer que certains numéros se faisaient dans l'obscurité pour corser la difficulté [71]. Des sources tardives d'Égypte (fin V<sup>e</sup>-VI<sup>e</sup> s.) signalent que dans les intermèdes de cirque, les funambules auraient aussi chanté [72], et on peut se demander si certains d'entre eux n'interprétaient pas des sujets mythologiques, comme le

[61] MASTROCINQUE 2014, *ibid.*, signale que les danseurs et les acteurs (*saltatores, mimi*), sont associés aux deuxième et troisième degrés du Capricorne qui correspond au signe du Singe de la *dodecaoros* ou zodiaque égyptien.

[62] Térence, *Hécyre*, 33-57 (trad. J. Marouzeau, CUF).

[63] Pline, *Lettres*, IX, 26, 3-4 (trad. A.-M. Guillemin, CUF). Voir aussi Musonius Rufus (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.), *Diatribes*, VII, 30, 1-6.

[64] *Digeste* 19.1, 54.

[65] *Histoire Auguste, Antonin le Pieux*, 12, 12. Voir aussi la chute brutale du petit esclave pétauriste lors du banquet de Trimalcion ; Pétrone, *Satiricon*, 54.

[66] Artémidore, *Traité d'interprétation des songes*, I, 76 (trad. Groupe Artémidore, Montpellier).

[67] P. ex. Sénèque, *De la colère*, II, 12, 4 ; Galien, *L'Exhortation à l'étude de la médecine ou Protreptique*, IX, 2.

[68] *Anthologia latina*, 101 (éd. D. R. Shackleton Bailey, R 112).

[69] Jean Chrysostome, *Homélie sur les Hébreux*, 16.

[70] Origène, *Contre Celse*, III, 69.

[71] Ps.-Manéthon, *Apotelesmata*, V, 146.

[72] NELIS-CLÉMENT 2002, p. 296-297 ; ROUECHE 2007.



Figure 6  
Graffito. Aphrodisias.  
Photo Mossman  
Roueché.

faisaient les pantomimes [73]. Suétone n'appelle-t-il pas Icare un funambule malchanceux dont la chute couvre Néron de sang [74] ?

Des animaux auraient aussi été entraînés à marcher sur les cordes grâce à leur aptitude à imiter l'homme, comme l'explique Porphyre (IV<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) :

Et du moment que les animaux acquièrent des arts, et des arts propres aux hommes, - ils apprennent à danser, à tenir les rênes, à lutter dans un combat singulier, à marcher sur un fil, *kalobatein*, et puis encore à écrire et à lire, à jouer de la flûte et de la cithare, à tirer à l'arc et à aller à cheval [...] [75].

Contrairement aux contorsionnistes et aux jongleurs, seules quelques représentations allusives au funambulisme, pourtant si populaire, sont conservées [76]. Un bloc de la scène du théâtre d'Aphrodisias, de date indéterminée (fig. 6) [77] porte ainsi gravé l'image d'un funambule anonyme. Le dessin montre la silhouette d'un homme au corps un peu replet, debout sur une corde tendue entre deux tréteaux, fixée au sol

de chaque côté. L'homme pourrait porter un vêtement ajusté car son sexe n'est pas indiqué. Il se déplace en utilisant ses bras tendus pour garder l'équilibre. La simplicité du trait met en valeur l'essentiel : un visage est de face, avec de gros yeux écarquillés qui renvoient à ceux des spectateurs admiratifs, concentrés sur chacun de ses mouvements. Le graffito pourrait se trouver sur le lieu même du divertissement. Dans une lettre écrite vers 410 apr. J.-C., Augustin évoque l'éblouissement que suscite la prouesse d'un funambule au théâtre :

Au théâtre, les hommes sont émerveillés d'un danseur de corde et se délectent à entendre les musiciens ; dans l'un la difficulté étonne, dans ceux-ci le plaisir attache et l'âme s'en repaît [78].

Sur une intaille en cornaline conservée à Munich (fig. 7 ; I<sup>er</sup> s. av. J.-C.) [79], un personnage filiforme, ithyphallique cette fois, se tient dans une position similaire : il avance sur la pointe des pieds en se retournant, les deux bras écartés comme pour servir

[73] Cf. l'annonce de *kalopaiktai bokalioi* entre courses de char et *uenatio* sur un papyrus d'Oxyrhynque (VI<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) ; POxy 2707 ; NELIS-CLÉMENT 2002, p. 296-297 ; ROUECHE 2007, p. 62.

[74] Suétone, *Néron* 12. ; Ps.-Manéthon, *Apotelesmata*, V, 147, compare aussi le funambule à un Icare « sans ailes, ni cire ».

[75] Porphyre, *De l'abstinence*, III, 15, 1 (trad. J. Bouffartigue, M. Patillon, CUF). Sur des éléphants funambules, Dion Cassius, LXI, 17 ; Suétone, *Néron*, 12. Cf. *CL VI 10157/ILS 5316*, l'épithaphe d'un *catadromarius* qui aurait chevauché 226 fois un animal nommé Glauce : *catadromum decurrit CCXVI in Glauce*, avec une palme

indiquant le prix de sa victoire (il s'agit d'un éléphant, non d'un cheval selon COLEMAN 2006, p. 151, n. 6).

[76] Cf. les acrobates sur des diptyques consulaires byzantins (517 apr. J.-C.) conservés à St-Petersbourg, Hermitage Byz. 925/16 et Vérone, Biblioteca Capitolare ; TODISCO 2013, p. 79, n° 17, pl. XXIV, p. 86, Mr 26, pl. XXV.

[77] REYNOLDS, ROUECHÉ, BODARD 2007, inscription n° 8.12. Sur l'apport des graffiti représentant des scènes de théâtre, ROUECHE 2002.

[78] Augustin, *Lettres*, 120, 5 (trad. M. Pujoulat et J.-B. Raulx, Bar-le-Duc).

[79] AGDS I 2, 1970, p. 65, n° 962.

de balancier. Sa tête est coiffée du bonnet pointu qui caractérise les amuseurs [80]. Il marche sur une ligne de sol qui pourrait représenter le *catadromum*. Le célèbre décor d'une paroi de Troisième style à fond noir dans la Villa dite de Cicéron à Pompéi, dégagé entre 1748 et 1749, semble aussi faire allusion à ce genre de numéro [81]. Une série de douze scènes, découpées lors de leur trouvaille et réunies pour être encadrées, représentent des funambules nus transposés en satyres qui marchent avec souplesse sur des guirlandes (fig. 8 ; début I<sup>er</sup> s. apr. J.-C.). Ils évoluent dans un univers dionysiaque fantastique, l'espace imaginaire par excellence de toutes les transgressions. La précision de leurs gestes pourrait se référer à ceux des véritables artistes. Des satyres

esquissent un pas de danse debout en brandissant des thyrses, d'autres jouent d'instruments de musique (*tibia* et lyre), d'autres encore sont accroupis, et l'un d'eux verse du vin d'un rhyton dans un canthare avec un geste ample.

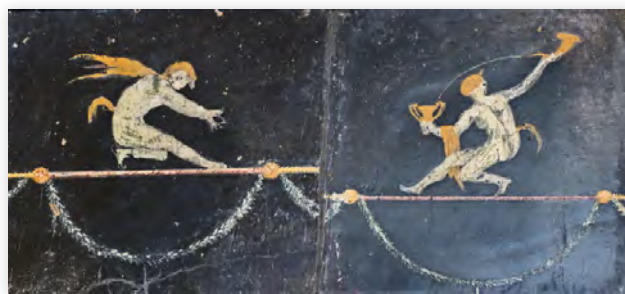
## ÉCHELLE ET CERCEAUX

Les cerceaux, probablement issus de roues ou de cerclages de tonneaux, sont des accessoires utilisés de manière ludique en Grèce dès le V<sup>e</sup> siècle av. J.-C. Sur les documents figurés de l'époque classique, ils sont uniquement manipulés par des garçons. Ils appartiennent au contexte du gymnase et sont l'attribut du jeune Ganymède [82]. Quelques textes révèlent que des femmes en ont aussi manipulé, mais en les détournant de l'entraînement sportif pour accomplir des numéros d'acrobatie dans le cadre du banquet. L'exemple le plus fameux est rapporté par Xénophon. Dans *Le Banquet*, Socrate raconte comment la danseuse de la troupe du Syracusain se met à jongler avec douze cerceaux tout en dansant au son de l'*aulos* : « Elle les prenait, et tout en dansant les lançait en l'air en les faisant tourner, calculant la hauteur à laquelle elle devait les lancer pour les recevoir en mesure [83]. » Plus loin, l'exercice se corse.



▲ Figure 7  
Cornaline (12.3 x 11.3 mm). Munich  
A 2129. Photo du musée.

► Figure 8  
Prédelle du Salon noir de la Villa de Cicéron  
(H. 24-40 cm). Naples, Musée archéologique national,  
9118, 9119, 9121, 9163, 9164. Photo V. D.



[80] DUNBABIN 2004.

[81] BRAGANTINI, SAMPAOLO 2010, p. 128-129, n° 19 a-d ; TODISCO 2013, p. 78, n° 11, pl. XXIII.

[82] DASEN 2018.

[83] Xénophon, *Banquet*, II, 8 (trad. F. Ollier, CUF).



Figure 9

Cratère en cloche italiote (Groupe des Chevrons)  
(H. 23,2 cm). Collection privée. Photo Hellas et Roma.

Un cerceau garni d'épées est amené, dans lequel la danseuse saute hardiment à plusieurs reprises en faisant la culbute sans se blesser [84]. Comme pour les funambules, la prise de risque est alliée à une adresse exceptionnelle qui fait vibrer le public [85].

Ce tour n'est pas représenté dans l'iconographie [86], mais plusieurs terres cuites et vases, principalement d'Italie du sud, mettent en scène la beauté et l'adresse de femmes acrobates qui maîtrisent le danger en

faisant la roue au-dessus d'épées plantées dans le sol [87]. Sur un cratère en cloche apulien du Groupe des Chevrons, conservé dans une collection privée (fig. 9 ; vers 340 av. J.-C.) [88], une jeune femme se tient en équilibre debout sur les mains, le corps tendu, les pieds au-dessus de sa tête relevée, au milieu de deux épées plantées dans le sol, la lame vers le haut. Sa tenue rehausse à la fois sa puissance de séduction et sa vulnérabilité. Une longue jupe flotte autour de ses jambes, soulignant la vivacité de ses mouvements, avec une grosse ceinture qui marque la finesse de sa taille. Le haut de son corps est nu, dévoilant sa poitrine, mais plusieurs bijoux l'habillent : un diadème, un collier et deux bracelets à chaque bras. La scène est encadrée par deux motifs floraux à volutes dont la souplesse fait écho à celle de l'artiste. Dans le champ de l'image, deux balles pourraient faire allusion à son talent de jongleuse. Aucun indice ne permet de localiser la performance qui pourrait se dérouler dans un cadre privé, lors d'un banquet, ou public, voire dans un sanctuaire lors d'un festival chorégraphique.

L'usage du cerceau dans le milieu des forains n'est représenté qu'à l'époque romaine sur une série de lampes du I<sup>er</sup> s. apr. J.-C. Un exemplaire de type Loeschke IV provient d'une sépulture à incinération d'enfant à Nîmes (fig. 10 ; 30-70 apr. J.-C.) [89].

Figure 10

Lampe en terre cuite (c. 12,6 cm x 8,8 cm),  
d'une tombe à incinération, Sernhac (Gard).  
Nîmes, Centre de Documentation Archéologique  
du Gard. Photo Yves Manniez.



[84] Xénophon, *Banquet*, II, 11-12.

[85] Sur la culbute comme métaphore d'un risque mortel, DEONNA 1953. Sur une des expressions visuelles de cette métaphore, DAVIES 1971 (scène d'acrobatie ou suicide d'Ajax?).

[86] Sur un chous attique de la fin du V<sup>e</sup> s. av. J.-C., deux enfants font sauter un chien dans un cerceau ; Londres, British Museum 1894, 1204.1 ; Beazley Archive 15409 <<https://www.beazley.ox.ac.uk>>.

[87] Sur cette série italiote, TODISCO 2013, p. 71-76, p. 102-105, spéc. MGS 16, MGS 31, MGS 41, pl. XIX-XXI. Voir aussi ATTIA 2019..

[88] AELLEN, CAMBITOGLU, CHAMAY 1986, p. 199-201 ; CHAMAY & COTTIER 1998, fig. 31.1.

[89] Je remercie Y. Manniez de m'avoir fourni la photographie de ce document inédit et le rapport de Raffaella Gafa-Piskorz. Voir aussi la notice de Bénédicte Petitot dans *Bilan scientifique de la région Languedoc-Roussillon, Service régional d'archéologie*, Montpellier, 2002, p. 102-103. D'autres lampes portent ce motif avec des variantes moins complètes ; TODISCO 2013, p. 79, n° 19, fig. 47 (le saltimbanque est accompagné d'un singe et d'un seul chien, d'une échelle et de deux cerceaux).

Sur le médaillon, un homme est caractérisé comme un individu de statut modeste, vêtu d'une tunique courte qui tombe négligemment de l'épaule, assis dans une pose accroupie, de face. Il est entouré d'objets qui évoquent son mode de vie itinérant. Sa nourriture est simple, sans table, ni apprêt : sur le sol sont posés un pain, quatre récipients de formes diverses, dont une sorte de cratère qui pouvait aussi servir à donner à manger aux animaux, avec un objet de forme allongée maintenu sur le sol avec sa main droite. Les animaux et les accessoires semblent résumer le contenu de son spectacle. À gauche, l'homme échange un regard avec un singe, assis, une patte posée sur l'épaule de son maître, soulignant leur complicité et son obéissance. Dans la main gauche, le saltimbanque tient un fouet qui se rapporte au dressage, comme sur une peinture de la Casa dei Dioscuri à Pompéi, où un nain tient en laisse un singe en brandissant un fouet [90]. Derrière le singe, la présence d'un bouc surprend au premier abord, mais il pourrait avoir été entraîné à faire des numéros avec le singe. Philon d'Alexandrie raconte en effet avoir vu un chevreau ou cabri (*haedus*) habitué à marcher sur « une longue corde étroite tendue au-dessus du sol », « comme s'il marchait confortablement sur une surface plane ou sur une route pavée », à faire sauter une balle avec ses pattes, puis à faire des tours sur une plateforme avec des torches enflammées accrochées à une roue ou cerceau, qu'il tendait avec sa gueule à un singe, ce qui causait l'émerveillement des spectateurs [91]. L'objet ovale posé devant le singe et le bouc pourrait avoir servi à un exercice de jonglerie similaire [92].

À la droite de l'homme, deux autres animaux s'activent. Un chien pointe son nez derrière son dos, peut-être prêt à s'élancer sur l'échelle où grimpe déjà un autre quadrupède. À côté de l'échelle, deux cerceaux complètent l'attirail d'un saltimbanque ambulante, montreur d'animaux, sans aucun indice d'altérité ethnique ou physique particulière.

Pétrone décrit aussi des tours accomplis par un jeune équilibriste avec une échelle et des cerceaux enflammés. Le garçon allie à nouveau danse et chant, comme certains funambules [93]:

Enfin les équilibristes, *petauristarii*, firent leur entrée. Un lourdaud tout à fait insipide vint se camper avec une échelle, *cum scalis*, et commanda à un jeune garçon d'en grimper tous les échelons tout en chantant et en dansant. Il le fit ensuite passer à travers des cerceaux enflammés, *circulos ardentés*, et tenir une amphore avec ses dents.

Chez Manilius, les acrobates transforment l'échelle en bascule en se faisant contrepoids : « Des hommes, sur une balançoire, *petaurum*, s'élèvent et retombent alternativement et font en retombant monter ceux qui sont placés de l'autre côté [94]. » Il poursuit en évoquant comme Pétrone leurs sauts périlleux dans des cerceaux enflammés.

## CONCLUSION

Dans le *Satyricon*, Trimalcion envoie un esclave s'instruire en observant les *circulatores* [95], mais il se trouve seul à admirer les acrobates, en relevant l'ingratitude de leur métier [96]. Ce discrédit, répété par de nombreux auteurs d'époque romaine, contraste avec la popularité de ces spectacles. Il est sans doute lié au statut social d'artistes en marge de la communauté civique, prêts à mettre en danger leur vie à chaque performance pour de l'argent. Certains d'entre eux revendiquent une altérité qui augmente leur attrait, comme le suggèrent les noms professionnels qui renvoient à l'Égypte. À leur manière, le destin des saltimbanques présente des affinités avec celui des gladiateurs et des cochers des factions de cirque : comme eux adulés par la foule, assidûment entraînés, et frôlant la mort à chaque spectacle. Cependant aucun ne semble avoir connu une gloire ou une fortune comparable à celle d'autres professionnels des spectacles, comme les conducteurs de chars ou les pantomimes. Silvia Milanezi relève combien peu de noms nous sont parvenus [97]. Leurs représentations figurées sont également très rares, une particularité partagée par d'autres artistes aimés du public, comme les pantomimes.

[90] TODISCO 2013, p. 78, n° 15, pl. XXIII.

[91] Philon d'Alexandrie, *De animalibus*, 24 (éd. A. Térion, éd. du Cerf, dans sa traduction latine de la version arménienne).

[92] Cf. la douzaine de sphères en métal de tailles diverses de la tombe dite du sphériste de la nécropole Ouest de Mégara Hyblaea ; ORSI 1889, col. 881-883, tombe 216.

[93] Pétrone, *Satyricon*, 53 (trad. M. Rat, Garnier).

[94] Manilius, *Astronomiques*, V, 434. Pétauristes et funambules sont souvent associés, p. ex. Juvénal, *Satires*, XIV, 265.

[95] Pétrone, *Satyricon*, 68 : « Mais je l'envoyais voir les bateleurs, *circulatores*, et il s'instruisait à les écouter, *erudiebatur* » (trad. A. Ernout, CUF).

[96] Pétrone, *Satyricon*, 53 : *dicebatque ingratum artificium esse*.

[97] DUNBABIN 2004, p. 161-162 ; VENDRIES 2013.



Figure 11  
Coupe à figures rouges italiote. Ruvo, Musée Jatta 35265. Photo du musée.

Le biais de nos sources peut cependant être trompeur. Tous ces artistes ne sont pas des marginaux. Plusieurs auteurs évoquent la transmission de leurs savoirs par un enseignement et un apprentissage, *didaxis*, avec des disciples, *mathêtai* [98]. Certains artistes reçoivent une reconnaissance civique. Dans une inscription de Delphes d'époque impériale (III<sup>e</sup> s. apr. J.-C.), Nonnos Demetrios, équilibriste et funambule, se présente comme alexandrin ; il dit avoir plu aux Delphiens, obtenu la citoyenneté et être devenu membre du conseil [99]. Dans le premier livre des *Deipnosophistes*, Athénée (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) réunit les noms des forains les plus célèbres qui ont aussi eu le droit de cité [100]. Les Athéniens honorent Aristonikos de Caryste, joueur de balle, *sphairistêr*, d'une statue et lui octroient la citoyenneté ; une statue est aussi dressée dans le théâtre d'Athènes pour Eurycleidès (un ventriloque ?) à côté de celle d'Eschyle, tandis que la statue de Théodoros, un prestidigitateur, *psêphokleptos*, est érigée dans le théâtre d'Hestiaia, une cité au nord de l'Eubée, tenant un jeton, *psêphos*, dans la main.

On relèvera que cette liste ne contient que des noms d'hommes, alors que l'iconographie italiote et les inscriptions chorégiques font aux femmes une place importante. Comme nous l'avons vu plus haut, une série de vases à figures rouges italiotes (IV<sup>e</sup> s.

av. J.-C.) mettent en scène des femmes acrobates, alliant souplesse et séduction. Plusieurs dépeignent des contorsionnistes dans le contexte du banquet ou de performances théâtrales burlesques de type « phlyaque », où leur prouesse corporelle semble contribuer au plaisir comique du spectacle [101]. Sur le médaillon d'une coupe apulienne conservée au Musée Jatta à Ruvo (fig. 11 ; IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C.), une indication topographique importante témoigne toutefois à nouveau de l'intégration des *thaumatopoi*

[98] P. ex. Athénée, *Les Deipnosophistes*, 19e ; Galien, *De placitis Hippocratis et Platonis*, IX, 2, 29 (éd. Ph. De Lacy, CMG).

[99] *FD III, 1*, n° 226 ; ROBERT 1929, p. 436 : Nonnos Demetrios, *kontapektês, kalobatês*, pourrait aussi s'être produit sur des échasses comme *kantalistês*. De la même époque, une autre inscription (*FD III.1*, n° 469) reproduit le décret en l'honneur d'Aurelios Nikon d'Égine, danseur, *orchestes* et acrobate, *thaumatopoi*, qui obtient la citoyenneté de Delphes pour lui et ses fils, probablement aussi acrobates.

[100] Athénée, *Les Deipnosophistes*, I, 19a-20a. Cf. le très utile tableau récapitulatif des noms cités par Athénée et dans les inscriptions grecques, MILANEZI 2004, p. 204-206.

[101] Sur les rapports de ce type de scène avec la comédie « phlyaque », PIQUEUX 2005 et 2006 ; CASTALDO & ROCCONI 2012.

dans l'espace religieux de la cité. L'acrobate en caleçon se renverse en accomplissant un tour d'une adresse extraordinaire [102]. Elle est en équilibre sur la main gauche et tient avec l'autre main la cheville de la jambe droite. Son visage est tourné vers un autel qui signale que la prestation a lieu dans un sanctuaire, peut-être dans le cadre d'un festival. L'artiste semble offrir sa performance la plus virtuose aux dieux qui assurent le succès de toute prise de risque.

Dans cette série de représentations, les performances renversent les rôles de genre. Les femmes

[102] ATTIA 2019, p. 71, fig. 4-. Ce caleçon diffère toutefois de celui des acteurs comiques, d'ordinaire rembourré et intégré à un justaucorps ; p. ex. PIQUEUX 2006.

[103] Xénophon, *Banquet*, II, 12.

manipulent des armes et bravent le danger à l'égal d'un homme. Le numéro de l'acrobate du *Banquet* de Xénophon inspire à Socrate un commentaire sur l'existence du courage au féminin, mais sans faire passer le nom de l'artiste à la postérité :

La danseuse faisait la culbute en avant entre ces épées, puis la refaisait en arrière en les franchissant à nouveau, si bien que les spectateurs craignaient qu'elle ne se blessât ; mais elle accomplissait ce tour avec assurance et sans nul accroc. Socrate alors interpella Antisthène et lui dit : « Non, vraiment, je ne pense pas que ceux qui voient ce spectacle veuillent encore contester que le courage puisse aussi s'enseigner, du moment que cette danseuse, toute femme qu'elle est, s'élance si hardiment à travers ces épées [103]. » ■

This paper is part of the research conducted by the ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520)

## BIBLIOGRAPHIE

- AGDS I, 2, 1970 = BRANDT, Elfriede & SCHMIDT, Evamaria, *Antike Gemmen in Deutschen Sammlungen I. Staatliche Münzsammlung München 2*, München, 1970.
- AELLEN, Christian & CAMBITOGLOU, Alexandre & CHAMAY, Jacques, 1986, *Le peintre de Darius et son milieu. Vases grecs d'Italie méridionale*, Genève.
- AUGER, Danièle, 2012, « Artémidore et le théâtre », dans Christophe Chandezon & Julien du Bouchet (éd.), *Études sur Artémidore et l'interprétation des rêves*, Paris, p. 99-170.
- BIELMAN, Anne, 2002, *Femmes en public dans le monde hellénistique*, Paris.
- BLÜMNER, Hugo, 1918, *Fahrendes Volk im Altertum, Schauspieler, Musikanten, Artisten in der römischen und griechischen Antike*, Munich (réimpr. Hamburg 2010).
- BRAGANTINI, Irene & SAMPAOLO, Valeria, 2009, *La pittura Pompeiana*, Milano.
- BRUNET, Stephen, 2003, « Dwarf Athletes in the Roman Empire », *Ancient History Bulletin* 17, p. 31-46.
- BRUNET, Stephen, 2004, « Female and Dwarf Gladiators », *Mouseion* ser. III, 4, p. 145-170.
- BUENO, Michele & D'INCÀ, Chiara, 2012, « Giocolieri e spettacoli itineranti tra divertimento privato e occasioni pubbliche », *Histria Antiqua* 21, p. 311-320.
- CASTALDO, Daniela & ROCCONI, Eleonora, 2012, « Music on Stage in Red-Figure Vase-Painting of Magna Graecia (400–320 BC). The Role of Music in the So-Called 'Phlyax Vases' », in Ricardo Eichmann & Fang Jianjun & Lars-Christian Koch (ed.), *Sound from the Past: the Interpretation of Musical Artifacts in Archaeological Context*, Rahden Westf, p. 343-360.
- CHAMAY, Jacques & COTTIER, Fiorella, 1998, *Flâneries archéologiques. La collection d'un amateur. Catalogue*, Genève.
- CHRISTESEN, Paul & KYLE, Donald G. (ed.), 2014, *A Companion to Sport and Spectacle in Greek and Roman Antiquity*, Malde, MA/Oxford.
- CINALLI, Angela, 2014, « Οὐ τὸ νικᾶν ἀλλὰ τὸ εὖ ἀγωνίζεσθαι: Playing to Win or to Show off? Itinerant Artists Performing in Unconventional ἀγῶνες in Some Decrees from Delphi (Third to First century BC) », *Center for Hellenic Studies Research Bulletin* 2, 2, en ligne [http://nrs.harvard.edu/urn-3:hinc.essay:CinalliA.Playing\\_to\\_Win\\_or\\_to\\_Show\\_Off](http://nrs.harvard.edu/urn-3:hinc.essay:CinalliA.Playing_to_Win_or_to_Show_Off)
- COLEMAN, Kathleen M., 2006, *Martial. Liber Spectaculorum*, Oxford.



- DASEN, Véronique**, 2006, « L'enfant qui ne grandit pas », *Medicina nei secoli - Arte e Scienza, Rivista di Storia della Medicina* 18, *Storia dell'handicap infantile in Italia*, p. 431-457.
- DASEN, Véronique**, 2009, « D'un monde à l'autre. La chasse des Pygmées dans l'iconographie impériale », dans Jean Trinquier & Christophe Vendries (dir.), *Chasses antiques. Pratiques et représentations dans le monde gréco-romain (III<sup>e</sup> siècle av. - IV<sup>e</sup> siècle apr. J.-C.)*, Rennes, p. 215-233.
- DASEN, Véronique**, 2013, « Des musiciens différents? Nains danseurs et musiciens dans le monde hellénistique et romain », dans Sibylle Emerit (dir.), *Le statut du musicien dans la Méditerranée ancienne : Égypte, Mésopotamie, Grèce et Rome*, Le Caire, p. 259-277.
- DASEN, Véronique**, 2018, « Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques », *Kentron* 34, p. 23-50.
- DAVIES, Mark**, 1971, « The Suicide of Ajax: A Bronze Etruscan Statuette from the Käppeli Collection », *Antike Kunst* 14, p. 148-157.
- DEONNA, Waldemar**, 1953, *Le symbolisme de l'acrobatie antique*, Bruxelles.
- DICKEY, Eleanor**, 2012, *The Colloquia of the Hermeneumata Pseudodositheana I*, Cambridge.
- DICKIE, Matthew W.**, 2001, « Mimes, Thaumaturgy, and the Theatre », *Classical Quarterly* 51, 2, p. 599-603.
- DUNBABIN, Katherine**, 2004, « Problems in the Iconography of the Roman Mime », dans Christophe Hugoniot, Frédéric Hurllet & Silvia Milanezi (dir.), *Le statut de l'acteur dans l'Antiquité grecque et romaine*, Tours, p. 161-181.
- EASTERLING, Pat & HALL, Edith**, 2002, *Greek and Roman Actors: Aspects of an Ancient Profession*, Cambridge.
- EIDINOW, Esther**, 2017, « In Search of the 'Beggard-Priest' », in Richard L. Gordon, Georgia Petridou & Jörg Rüpke (ed.), *Beyond Priesthood: Religious Entrepreneurs and Innovators in the Roman Empire*, Berlin, p. 255-276.
- EMERIT, Sibylle** (éd.), 2013, *Le statut du musicien dans la Méditerranée ancienne : Égypte, Mésopotamie, Grèce et Rome*, Le Caire.
- EMERIT, Sibylle et al.**, 2017, *Musiques ! Échos de l'Antiquité*, Paris.
- FEHR, Burkhard**, 1990, « Entertainers at the Symposium: the *Akletoi* in the Archaic Period », in Oswyn Murray (ed.), *Sympotica: A Symposium on the Symposium*, Oxford, p. 185-195.
- FERRI, Rolando**, 2008, « New Evidence on the Meaning of ῥωμαιστής in IG XI. 2 133: 'Actor of Latin Comedies'? », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik* 166, p. 155-158.
- FORICHON, Sylvain**, 2012, « *Furor circensis* : étude des émotions et des expressions corporelles des spectateurs lors d'une course de chars », *Nikephoros* 25, p. 159-204.
- FORICHON, Sylvain**, 2018, « L'Égypte, le Nil et les Égyptiens dans les spectacles de la Rome ancienne (I<sup>er</sup> siècle a.C. - V<sup>e</sup> siècle p.C.) », *Latomus* 77, p. 99-129.
- GAHEIS, Alexander**, 1927, *Gaukler im Altertum*, München.
- GIULIANI, Lucas**, 1987, « Die seligen Krüppel », *Archaeologischer Anzeiger*, p. 701-721.
- GOETZ, Georg**, 1892, *Hermeneumata Pseudodositheana* (= *Corpus Glossariorum Latinorum* vol. III), Leipzig.
- HANUS, Philippe**, 1995, « La vie d'Apollonios de Tyane : d'une géographie réelle à une géographie mythique », dans Jean-Claude Carrière et al. (dir.), *Inde, Grèce ancienne. Regards croisés en anthropologie de l'espace. Actes du Colloque Anthropologie indienne et représentations grecques et romaines de l'Inde, Besançon 4-5 décembre 1992*, Besançon, p. 81-97.
- HUGONIOT, Christophe & HURLET, Frédéric & MILANEZI, Silvia**, 2004, *Le statut de l'acteur dans l'Antiquité grecque et romaine*, Tours.
- HUNZINGER, Christine**, 2005, « La perception du merveilleux : *thaumazô* et *thêomai* », dans Laurence Villard (dir.), *Études sur la vision dans l'antiquité classique*, Rouen, p. 29-38.
- JEAMMET, Violaine & VENDRIES, Christophe**, 2017, « Les figurines en terre cuite de musiciens à l'époque hellénistique », dans Sibylle Emerit et al. (dir.), *Musiques ! Échos de l'Antiquité*, Paris, p. 50-55.
- KÖNIG, Jason**, 2005, *Athletics and Literature in the Roman Empire*, Cambridge.
- KYRIAKIDIS, Evangelos**, 2013, « The Dead Acrobat: Managing Risk and Minoan Iconography », in Vasiliki G. Koutrafoura & Jeff Sanders (ed.), *Ritual Failure: Archaeological Perspectives*, Leiden, p. 155-164.
- LADA-RICHARDS, Ismene**, 2013, *Silent Eloquence: Lucian and Pantomime Dancing*, London.
- LE GUEN, Brigitte**, 2001, *Les associations de Technites dionysiaques à l'époque hellénistique*, Nancy.
- LEPPIN, Hartmut**, 1992, *Histrionen. Untersuchungen zur sozialen Stellung von Bühnenkünstlern im Westen des Römischen Reiches zur Zeit der Republik und des Prinzipats*, Bonn.
- LEVI, Doro**, 1947, *Antioch Mosaic Pavements*, Princeton.
- LINDERSKI, Jerzy**, 2003, « The Paintress Calypso and Other Painters in Pliny », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 145, p. 83-96.
- LOMAN, Pasi**, 2004, *Mobility of Hellenistic Women*, PhD thesis (e-print), University of Nottingham.
- MAREIN, Marie-Françoise & VOISIN, Patrick & GALLEGO, Julie** (éd.), 2010, *Figures de l'étranger autour de la Méditerranée antique. A la rencontre de l'Autre*, Paris.
- MASTROCINQUE, Attilio**, 2014, *Les intailles magiques du département des Monnaies, Médailles et Antiques*, Paris.
- MILANEZI, Silvia**, 2003, « Une pincée d'esprit : à propos du rire dans les banquets (Athénée, XIII et XIV) », *Pallas* 61, p. 313-326.
- MILANEZI, Silvia**, 2004, « À l'ombre des acteurs : les amuseurs à l'époque classique », dans Christophe Hugoniot & Frédéric Hurllet & Silvia Milanezi (dir.), *Le statut de l'acteur dans l'Antiquité grecque et romaine*, Tours, p. 183-209.
- MILANEZI, Silvia**, 2013, « Les noces de Caranos de Macédoine », dans Catherine Grandjean et al. (dir.), *Le banquet du monarque dans le monde antique*, Rennes, Tours, p. 343-372.
- NELIS-CLÉMENT, Jocelyne**, 2002, « Les métiers du cirque, de Rome à Byzance : entre texte et image », *Cahiers du Centre Gustave Glotz* 13, p. 265-309.

- NELIS-CLÉMENT, Jocelyne, 2008**, « Le cirque romain et son paysage sonore », dans Jocelyne Nelis-Clément & Jean-Michel Roddaz (éd.), 2008, *Le cirque romain et son image. Actes du colloque tenu à l'institut Ausonius, Bordeaux, 2006*, Bordeaux, p. 431-457.
- NELIS-CLÉMENT, Jocelyne & RODDAZ, Jean-Michel (éd.), 2008**, *Le cirque romain et son image. Actes du colloque tenu à l'institut Ausonius, Bordeaux, 2006*, Bordeaux.
- ORSI, Paolo, 1889**, « Megara Hyblaea, Storia, Topografia, Necropoli e Anathemata », *Monumenti Antichi dei Lincei* 1, col. 689-950.
- PACE, Alessandro, 2015**, « Miles ludens. Il gioco e i soldati nella Britannia romana », dans Claudia Lambrugo & Fabrizio Slavazzi (éd.), *I materiali della Collezione Archeologica « Giulio Sambon » di Milano. 1. Tra alea e agòn : giochi di abilità e di azzardo*, Florence, p. 43-52.
- PIQUEUX, Alexa, 2005**, « Comédie ancienne et vases "phylaqes" : un rapport problématique », *Pallas* 67, p. 55-70.
- PIQUEUX, Alexa, 2006**, « Le corps comique sur les vases "phylaqes" et dans la comédie attique », *Pallas*, 71, p. 27-55.
- PRIER, Raymond A., 1989**, *Thauma ideisthai: the Phenomenology of Sight and Appearance in Archaic Greece*, Gainesville, Fla.
- PFIISTERER-HAAS, Susanne, 1994**, « Die bronzenen Zwergentänzer », dans Gisela Hellenkemper Salies et al. (éd.), *Das Wrack. Der antike Schiffsfund von Mahdia*, I, Cologne, 1994, p. 483-504.
- REYNOLDS, Joyce & ROUECHÉ, Charlotte & BODARD, Gabriel, 2007**, *Inscriptions of Aphrodisias*, online <<http://insaph.kcl.ac.uk/iaph2007>>.
- ROBERT, Louis, 1929**, « Epigraphica », *Revue des Études Grecques* 42, 198, p. 426-438 (= 1969, « Au théâtre de Delphes (FD III, 1, n° 469) », *Opera Minora Selecta* I, Paris, p. 221-226.
- ROBERT, Louis, 1981**, « Amulettes grecques », *Journal des savants*, p. 3-44.
- ROUECHÉ, Charlotte, 2002**, « Images of Performances: New Evidence from Ephesus », in Pat Easterling & Edith Hall (éd.), *Greek and Roman Actors. Aspects of an Ancient Profession*, Cambridge, p. 251-281.
- ROUECHÉ, Charlotte, 2007**, « Spectacles in Late Antiquity: Some Observations », *Antiquité tardive* 15, p. 59-64.
- SNOWDEN, Frank M. Jr., 1976**, « Témoignages iconographiques sur les populations noires dans l'Antiquité », dans Jean Vercoutter et al. (éd.), *L'image du noir dans l'art occidental*, I, *Des pharaons à la chute de l'Empire romain*, Paris, p. 133-245.
- STOICHITA, Victor, 2014**, *L'image de l'Autre*, Paris.
- TEDESCHI, Gennaro, 2017**, *Spettacoli e trattenimenti dal IV secolo a.C. all'età tardoantica secondo i documenti epigrafici e papiracei*, Trieste.
- TODISCO, Luigi, 2013**, *Prodezze e prodigi nel mondo antico. Oriente e Occidente (Studia Archaeologica 192)*, Roma.
- VENDRIES, Christophe, 2015**, « Du bruit dans la cité. L'invention du « paysage sonore » et l'Antiquité romaine », dans Sibylle Emerit & Sylvain Perrot & Alexandre Vincent (dir.), *Le paysage sonore dans l'antiquité. Méthodologie, historiographie et perspectives*, Le Caire, p. 209-256.
- VENDRIES, Christophe, 2013**, « Le statut du musicien à Rome », dans Sibylle Emerit (dir.), *Le statut du musicien dans la Méditerranée ancienne : Égypte, Mésopotamie, Grèce et Rome*, Le Caire, p. 213-237.
- VENDRIES, Christophe & KASPRZYK, Dimitri, 2012**, *Spectacles et désordres à Alexandrie. Dion de Pruse. Le discours aux Alexandrins, traduction et commentaire*, Rennes.
- VENDRIES, Christophe & PÉCHÉ, Valérie, 2001**, *Musique et spectacles à Rome et dans l'Occident romain*, Paris.
- VICKERS, Jonathan R., 2016**, *The Acrobatic Body in Ancient Greek Society*, PhD thesis, The University of Western Ontario.
- WALKER, Susan & HIGGS, Peter (ed.), 2001**, *Cleopatra of Egypt, from History to Myth*, London.
- WESTERMANN, William L., 1924**, « The Castanet Dancers of Arsinoe », *Journal of Egyptian Archaeology* 10, p. 134-144.
- ZILIANI, Giovanna, 2000**, « Il cippo di Septumia, una bambina romana », *Quaderni di Archeologia del Mantovano* 2, p. 91-99.

## LUXURY BOARD GAMES FOR THE NORTHERN GREEK ELITE

Dr Despina IGNATIADOU

Head, Sculpture Collection  
National Archaeological Museum,  
Athens, Greece

dignatiadou@culture.gr

## ABSTRACT

Board games were played in ancient Greece since at least the Bronze Age. Written sources distinguish between two main types of board games, πεττεία (games with counters only) and κυβεία (games with dice, that can also be played with counters). Their archaeological traces are found in various places, such as engraved on the marble floors and benches of sanctuaries, or on theater seats. In funerary contexts, sets of counters were most likely accompanied by wooden boards that usually did not survive. This paper discusses the finds from northern Greece (boards, dice, and counters) that attest to the practice of gaming from the archaic period onwards and throw light on its social and religious dimension. The luxury versions of gaming sets with glass counters are exclusively found in graves of the male elite. In some contexts, such as the tomb of the high priest and doctor in Derveni grave B (4<sup>th</sup> century BCE), ludic material belongs to high status as well as imply a possible divinatory use.

## KEYWORDS

Board game,  
die,  
divination,  
elite,  
game of *five lines*,  
glass counters,  
healer,  
Macedonia,  
*polis* game,  
Thrace.

Les jeux de pions sont attestés en Grèce ancienne depuis l'âge du Bronze. Les sources écrites distinguent deux principaux types de jeux, πεττεία, les jeux de pions, et κυβεία, les jeux de dés qui peuvent aussi utiliser des pions. Leurs traces archéologiques proviennent de différents contextes. Des plateaux de jeux sont ainsi gravés dans le sol en marbre et sur les bancs des sanctuaires ou les sièges de théâtre. En contexte funéraire, les pions ou jetons étaient probablement associés à des plateaux en bois qui n'ont pas été conservés. Cet article présente les trouvailles de Grèce du Nord (plateaux, dés et jetons) qui témoignent de pratiques ludiques dès l'époque archaïque. Les versions luxueuses de ce matériel, avec des jetons en verre, proviennent exclusivement de tombes masculines de l'élite. Dans certains contextes, comme pour le prêtre et médecin de la tombe B de Derveni (IV<sup>e</sup> s. av. J.-C.), le matériel ludique témoigne non seulement d'un statut social élevé, mais peut-être aussi d'un usage à des fins divinatoires.

## MOTS-CLÉS

Jeu de plateau,  
dé,  
divination,  
élite,  
jeu des cinq lignes,  
jetons en verre,  
guérisseur,  
Macédoine,  
jeu de *polis*,  
Thrace.

*Article accepté après évaluation par deux experts selon le principe du double anonymat*

## GAMES IN GREEK ANTIQUITY

Many ancient Greek written sources refer to board games. [1] Their invention was usually attributed to the mythical hero Palamedes, [2] or to the Egyptian god Thoth, alongside geometry and astronomy. [3] The earliest archaeological finds in Greece date to the Bronze Age. A luxury inlaid board of the middle to late Minoan period was found in the palace of Knossos with conoid counters. [4] Stone spheres, 35-45 mm in diameter, found inside and outside the houses in Akrotiri (Thera) may also be identified as counters. [5] On Cyprus, stone slabs with hollows in a circle or in three rows of ten, intended for pebbles or seeds used as counters, have been associated with the Egyptian games Mehen and Senet. [6]

Gaming could take place in different spaces, as evidenced by boards of uncertain date incised on marble floors, benches, and tables in sanctuaries and theaters. [7] Most likely people of all social classes also enjoyed playing with pebbles on a board simply scratched on the ground.

In antiquity an important distinction seems to be based on the use, or not, of dice that introduces a chance factor in the game. Two main types of board games can be differentiated, πεττεία, games with counters only, and κυβεία, games with dice, that can also be played with counters. [8]

## GAMES IN CLASSICAL AND HELLENISTIC MACEDONIA AND THRACE

Many finds in northern Greece (boards, dice, and counters) attest to the widespread practice of boardgames from the archaic period onwards. The type of game, however, is usually very difficult to identify.

### PETTEIA GAMES

Πεττεία games require the use of board and counters and comprise διαγραμμασμός or γραμμαί (lines), according to Hesychius, [9] and πόλεις (cities), according to Pollux. [10] The details of διαγραμμασμός remain obscure. Πόλις or πόλεις was played on a board with grid (πλινθίων... χώρας ἐν γραμμαῖς ἔχον διακειμένας) with many counters of two colors (διηρημένων δὲ εἰς δύο τῶν ψήφων κατὰ τὰς χρώας), each called dog (κύων).

The evidence for such games in northern Greece is scarce. Only three identified boards, still unpublished, come from non-burial finds. Two are of the grid type. The first one is a grid with numerals (n° 1) which was found in an archaic or classical context in ancient Fagres. The second is a turquoise faience plaque with a plain grid of 11x11 squares, from Pella (n° 2); it is exhibited with twelve glass counters that may or may not belong together. An approximately similar board (11 x 12 squares) is incised on a marble block

[1] The author presents here her research on board games in Macedonia, and Thrace, areas which have yielded several relevant finds from the extensively excavated Classical and Hellenistic cemeteries. During those periods, comparable finds from other mainland Greek areas seem to be limited; perhaps due to different burial customs and religious beliefs. On ancient board games, see LAMER 1927; SCHÄDLER 2012; KOUKOULES 1948: A 1, 185-219, pl. B-C; on Minoan games, HILLBOM 2005 (*non vidit*).

[2] E.g. Sophocles, Fr. 479; LASER 1987: T124, n° 623-624.

[3] Plato, *Republic*, 333b and 487b; *Phaedrus*, 274d.

[4] KARETSOU 2000: 149-151, cat. 127 (M. Panagiotaki); ten similar conoid counters were found together in the Bronze Age settlement of Akrotiri, Thera; MICHAILEDOU 2006: 248, fig. 14.

[5] TZACHILI 1987: 144.

[6] SWINY 1980.

[7] On boards carved in the sanctuaries of Epidaurus, Oropus, Delos, and Didyma, see WIDURA 2015; see also her article in this volume: KENDRICK PRITCHETT 1968; HÖCKMANN 1996. For DAVIDSON 1952: 218, finds in theatrical venues suggest that the audience could play during intervals, or before the beginning of the performances. However, the boardgames found on the seats may have been carved in different circumstances, or in later periods.

[8] KOKOLAKIS 1965: 109-115.

[9] AUSTIN 1940: 266-267.

[10] Pollux, *Onomasticon* IX, 97-98.

in the Hera sanctuary, Samos. [11] Boards of this type with  $n:n$  or  $n:n+1$  grids are usually associated with the game of πόλις or πόλεις which was played on a board with a grid with many counters of two colors, each counter being called “dog” (κύων). [12] It seems to have developed into the Roman *Ludus latruncularum*. [13] The third example is a marble gaming table from Abdera with engraved boards; the incised grid is 3 x 5 squares (n° 22; fig. 1). To those we can possibly add the burial board from Derveni (no 8), of which only the iron corners survive without any indication of its surface. It was found with counters in three colours but without dice, although it is possible that the latter were simply not collected. A later, Roman find, unearthed in the Agora of Thessaloniki is a brick incised on both sides with the board of the game known today as Nine Men’s Morris. [14]

### KUBEIA GAMES

Κυβεία games require the use of dice, either alone or with board and counters, and comprise the practice of “casting the dice” and the board game of *five lines* (πέντε γραμμάι).

### DICE

The early Greek word for a die (κύβος) is the word κίνδυνος, which later acquired the meaning “danger”. The same applies to the Latin *Alea* and to the byzantine κόπτος. [15] The act of casting a die (κύβον ἀναρρίπτειν [16]) is originally termed κύβον ἀναρρίπτειν, a risky and dangerous act. In modern Greek this ancient word means danger and the word for a die (ζάρι) is a medieval version of the term for a chunk of wood (ῥζος, ῥζάριον).

Since the 4<sup>th</sup> century BCE, a special cup was used for casting the dice, whether in the course of a board game, or not. The Greek names for the cup were the (wicker) κήθιον, or the φιμός, or σκίραφος, or μόδιος/μοδίολος; the Roman ones, when it also took the shape of more complex constructions, were called *fimus*, *fritillus*, *turricula* or πύργος/πυργίον (the tower). [17]



Figure 1:  
Abdera, Thrace. Marble gaming table with *five lines* and *poleis* boards. After IGNATIADOU 2013: pl. 36.

### REGULAR DICE

Extant pre-Hellenistic dice are very rare. [18] The 7<sup>th</sup> century BCE clay die with spots from a tomb in Anagyrous (Vari, Attica) has also a painted decoration; the find was unearthed together with a clay gaming table. [19] A similar clay die of the first half of the 6<sup>th</sup> century BCE was found in the Kerameikos. [20]

In burial contexts in Macedonia and Thrace the surviving dice associated with counters (nos 11, 13, 14, 15, 17, 20, 21) are always of the regular type (fig. 2): cubic or rectangular with marks from 1 to 6; the sum of the opposite sides is always 7. They are made of bone, with rounded edges and corners; the sides measure

[11] SCHÄDLER 2013: 64.

[12] Pollux, *Onomasticon* IX, 97-98; SCHÄDLER 2002.

[13] SCHÄDLER 1994; SCHÄDLER 2007: 361.

[14] MTH 9878; IGNATIADOU 1996: 516, fig. 9.

[15] On κόπτος see KOUKOULES 1948: 204.

[16] Aeschines, *Against Timarchus*, I, 59.

[17] For the Greco-Roman antiquity, see WARRE CORNISH 1898: 326, fig. 592. For the Byzantine period, see KOUKOULES 1948: 203 and 217, pl. C2 a. For the Latin names, see HILGERS 1969 (*fritillus*, *phimus*, *pyrgus*).

[18] On early dice, see KARUSU 1973; SCHÄDLER 1999.

[19] They were found in the pyre of tombs 2 and 3 (675-650 BCE); KALLIPOLITIS 1963: 124, pl. 55.

[20] KÜBLER 1970: 514, n° 132 (inv. 47), pl. 102.

8 to 20 mm. The spots are circular hollows about 1-2 mm in diameter. The 3 and 4 marks are always placed on the smaller sides, which are more difficult to cast, and thus more rewarding. [21] Each gaming set usually includes three dice, [22], but there are also sets with fewer dice, and one with five dice (n° 20). The dice have features indicating a local production with special characteristics such as the rounded edges and corners, [23] the oblong shape [24] and the plain dot marks. [25] The only exception is the set of three cubic dice from Kitros-Alykes, marked with dots inside circles (fig. 3; grave 80, n° 10). Most of them indicate the production of a workshop in central Macedonia, perhaps in the milieu of a rich local tradition of bone and ivory carving during the Late Classical Period.



▲ Figure 2: Sevaste, Pieria. Gaming set with glass counters and rectangular dice with dots. After IGNATIADOU 2013: pl. 35.

► Figure 3: Kitros-Alykes (ancient *Pydna*). Gaming set with glass counters and cubic dice with dots inside circles. After IGNATIADOU 2013: pl. 34.



## IRREGULAR DICE / CASTING THE DICE

In “casting the dice”, points are achieved by throwing the dice. Any kind of dice could probably be used, but it is also possible that unusual irregular dice were intended for this use. Irregular dice are either rectangular with more than six marks or with special marks, or non-rectangular dice. Those are rarely associated with sets of counters.

A luxury irregular die was retrieved from an archaic male burial in the cemetery of Sindos. It was fabricated from a wooden die covered with gold sheet, which survives now. The sheet was punched with 8x7 or 7x6 marks in an x-shaped arrangement on each side. [26] Two irregular clay dice were found in Methone, in Pieria, in a public building complex. They have nine, instead of six marks. [27]

Rhomboid dice of the late 4<sup>th</sup>-early 3<sup>rd</sup> century BCE are very rare. They are made of bone with regular marks but with sharp edges and corners. The sides thus differ in size and have acute and obtuse angles. One such die was found without counters in Aiginion, Pieria (n° 4) (fig. 4). Two more were found in Koukkos, Pieria, along with the usual set of three regular dice (n° 11). It is possible that the rhomboid dice were meant to be singly cast. “Casting the dice” was an act sharing aspects of both gambling and divination, as suggested by the rhomboid die found among thousands of knucklebones in the Korykeion Cave. [28]

[21] This view was expressed by Davidson for similar dice from Roman Corinth: DAVIDSON 1952: 218.

[22] Three dice are mentioned in the sources as τρίς ἔξ, the favourable combination Aeschylus, *Agamemnon*, 33.

[23] Also known from: 1) The stone die of Lindos, with rounded edges 20 mm. However, it is a chance find (perhaps from the acropolis) and its dating is uncertain; BLINKENBERG 1931: 157 cat. 475, 2) The bone die from Athens: PARLAMA & STAMPOLIDIS 2000: 230, cat. 203.

[24] Oblong dice have been found in Italy but those are not rounded.

[25] Unlike the Etruscan ones with dot in circle. See the article in this volume of Ulrich Schädler.

[26] MTH 8018. Grave 25 (c. 540 BCE); DESPINI *et al.* 1985: 126, cat. 196; of the same type are two dice of the Classical period from Corinth, with 9 marks instead of 6 and irregular semantic sequence, see DAVIDSON 1952: cat. 1737 (inv. 1504) and 1738 (inv. 1540).

[27] Pers. comm. with the excavator M. Bessios.

[28] JACQUEMIN 1984: 170, n° 13 (inv. MD 8662); in the Korykeion Cave were also found four clay regular dice; one of them additionally marked with numerals A to F, the D corresponding to the 6 marks and the F to the 4 marks; JACQUEMIN 1984: 170-171, n°s 14 and 16-19 (n° AC 2529, AC 2527, AC 2528, AC 2530); on the Roman rhomboid die was found in Boscoreale, see DRAKE BOEHM & BARDIÈS-FRONTY & DUNN-VATURI 2012: 98, n° 80.



Figure 4: Aiginion, Pieria. Rhomboid die.  
After IGNATIADOU 2013: fig. 187.2.

Knucklebones could also be used as dice. Each of their four sides had a special name [29] and corresponded to one side of a regular die, excluding 2 and 5. The knucklebones' gambling game was usually played with four pieces and the optimum throw (usually called Aphrodite/Venus) required that every item was showing a different side.

## COUNTERS / GLASS COUNTERS

The earliest reference to counters is in Homer. In the *Odyssey*, the suitors of Penelope “were taking pleasure at playing with counters / playing board games in front of the doors”. [30]

A luxury set of crystal counters was found in Treasure L of Troy. The 41 plano-convex counters (24-25 mm across and 7.5-8.5 mm high) are sometimes interpreted as lenses or inlays and are dated from 2500 to 2250 BCE. [31] Similar objects come from Crete; dozens in Knossos and the neighbouring cemetery, and two at the Idaion Cave. [32] Several sets of counters were placed in 4<sup>th</sup> century BCE burials in Macedonia and Thrace (appendix B). Most are formed by luxury glass counters and/or pebbles or shells. They are often associated with one to three bone dice. In one case the board was found with the counters (n° 8).

[29] SCHÄDLER 1996.

[30] Homer, *Odyssey*, 1.107: πεισοῖσι προπάροιθε θυράων θυμόν ἔτερπον.

[31] TOLSTIKOW & TREJSTER 1996: 153-176, 223-225.

[32] SINES & SAKELLARAKIS 1987; BECK 1928.

[33] For a short list of Italian finds, see IGNATIADOU 2013: 227-228; DUGGAN 2015; see also the article in this volume of Ulrich Schädler.

[34] LIERKE 1999: 22-23, figs 34-36; LIERKE 2001: 181, figs 1-4.

The glass counters are circular plano-convex objects measuring 10-18 mm in diameter and 5-8 mm high. Sets include usually two or three colours (figs. 2-3). The counters frequently have the natural pale greenish tint of colourless glass but were also made in a variety of colours to be used by multiple players: blue, green, bluish green / greenish blue, olive-green, amber/brown (fig. 5). Unlike the earlier Etruscan counters, which are decorated with eyes and spirals, [33] the northern Greek ones are undecorated.

The counters were made by firing chunks or crushed glass, on a flat plaster surface. The circular shape was achieved without tooling and is merely due to the surface tension of the viscous glass. [34] A find in Rhodes confirms the use of the technique. There, among the waste of a Hellenistic glass workshop were found reject counters showing that the glass was fired on trays in rows in such close order that some counters were accidentally joined to an elongated mass with two “peaks”. This simple technique produces counters with irregular circular shape and a natural, non-polished surface. Variations in size are of no importance for the conduct of the game, thus they show absence of intent to control the amount of glass to be fired. Variations in the same colour seem to be equally unimportant. The main colours, however, correspond to those of other contemporary glass articles. It is therefore probable that counters were made from leftovers; colourless counters were made from leftovers from the manufacture of colourless inlays and vessels, and coloured counters from leftovers from the manufacture of coloured vessels and beads.

Figure 5: Olynthus. Glass counters.  
After IGNATIADOU 2010: cat. 430.





Figure 6. Makrygialos (ancient *Pydna*)  
 6.1. Gaming set with glass counters, pebbles, and rectangular dice. After IGNATIADOU 2013: pl. 33.  
 6.2. Conical glass counters, perhaps of special value. After IGNATIADOU 2013: fig. 177.2.

The only four Macedonian counters of a different shape are conical (n° 13; fig. 6.1-2) and the only blue one among them has at its base a ring which looks like an overflow; as if a mould had been used. The different shape cannot be explained and perhaps this is an attempt to create counters of special value.

The counters differ from the colourless glass eyes, which were inlayed in wooden furniture. Those were made of excellent quality clear glass and in moulds that created a perfect round shape with bevelled edges. In some cases, eyes were used to substitute counters in game sets (n°s 13, 15) and vice versa. [35] Quite

often the counters are interpreted as inlays for use in jewellery, but the glass gems of the classical period are always flat rounded ovals with bevelled edges, to facilitate setting, and are of exceptionally fine quality, made in a mould. [36]

Most gaming sets come from the vicinity of *Pydna*, in *Pieria* where they were probably made. The rounded dice accompanying the sets were probably also made in *Pydna* as they have not been found elsewhere. The sets are mainly found in burials of the middle and the second half of the 4<sup>th</sup> century BCE. The only set (with counters and dice) that was found in a burial dating to before the middle of the century has pebbles instead of glass counters. However, this first Greek production of glass counters must not be regarded as Hellenistic. [37] The sets were produced and used mainly during the Late Classical period and were interred immediately after that, at the death of their owners.

It is very difficult to match the sets of counters to particular games. The number of the pieces rarely matches that supplied by the sources and the variety

[35] IGNATIADOU 2013: 304, MI 41, fig. 219.2.

[36] *Ibid.* : chapters *Inlays and Seals* respectively.

[37] This was not understood when I wrote my old paper on the counters (IGNATIADOU 1996), which therefore has an erroneous title. In the last few decades it became clear to the researchers in Macedonia that the expensive Early Hellenistic burials of the late 4<sup>th</sup> century BCE are remnants of the luxurious Late Classical life of their owners; see IGNATIADOU 2012a: 223-225.



of colours poses problems, too. [38] Sets with three colours led earlier researchers to conclude the presence of a third player. It is more probable that the sets were compiled as multi-sets, addressed to the requirements of various games, according to the suggestion of Ulrich Schädler. [39]

Isolated glass counters of the Late Classical or Early Hellenistic periods in Macedonia are not known. Later those were probably carried by their owners for simple games played with a small number of counters and without dice (appendix D). The only Roman set in Macedonia, from the early 2<sup>nd</sup> century CE, was found in a tomb in Philippi. It comprises one large dark counter, 16 smaller ones and three mosaic glass and some bone counters. [40]



Figure 7. Stageira. Marble slab with incised *five lines* board. After IGNATIADOU 2013: fig.183.

## BOARDS / FIVE LINES BOARDS

The *five lines* board game is attested in northern Greece with certainty by tile boards retrieved from elite male burials, from a banquet room and from a cultic context.

The name Πέντε γραμμαί (*five lines*) is based on Pollux [41]. Two players move each five counters (ψηφοί, πεσσοί) on a board (πίναξ, ἄβαξ) with five lines. The loser reaches last the central one, called “sacred” (ἱερά). The number of lines does not appear to be strictly limited to five, although this is usually the norm.

The earlier Greek find of *five lines* is that of the 7<sup>th</sup>/ 6<sup>th</sup> century BCE from Anagyrous in Attica. It is a small clay gaming table, the horizontal surface of which is decorated with four figurines of mourning women. The same surface carries five parallel, straight grooves ending in small hollows, thus supplying an early form of the game with 2+1+2 lines. Counters were not found but a clay die was unearthed. [42] A later 6<sup>th</sup>-century BCE

clay gaming table from Athens, now in Copenhagen, shows 4+1+4 lines with ovoid counters at their extremities, and dice. Two survive, stuck on the surface. The possible trace of a third one is preserved in the centre. The surviving dice indicate the throw of six. [43]

On the extant stone gaming tables, most preserve 5+1+5 lines. [44] The largest and best preserved ones were unearthed in Epidaurus. [45] A fragmentary slab of a marble gaming table was also found in Stageira, the birth place of Aristotle (n° 24; fig. 7). A well-preserved example of a marble gaming table was also found in Abdera, Thrace (n° 22; fig. 1).

Several depictions of the board survive. A series of over 160 Attic archaic vases ranging from ca 540-500 BCE depict Ajax and Achilles playing on a gaming table. [46] On a kyathos in Brussels the board is seen from above, revealing five parallel lines and the ten counters. [47] A lekythos with the same subject has been found in Aiane in upper Macedonia. [48] Similar examples come from Etruria, [49] such as an Etruscan

[38] On similar difficulties with Etruscan and Roman finds, see also the articles in this volume of Yves Manniez, Ulrich Schädler, and Anne Widura.

[39] SCHÄDLER 2007: 368: “With so many game-boards being scratched into the pavements of public places, it is obvious that anyone wanting to play had to bring his own dice and counters, which had to be sufficient in number to play different games. With three counters one could play three men’s morris, with fifteen a game of *Duodecim scripta* was possible and seventeen counters, for example, made sure that there were still enough in case a counter got lost, or stuck between two slabs of the pavement”.

[40] D 1447. Krenides, Eastern cemetery of Philippi, V. Lazarides property, grave 80. Archaeological Museum of Philippi; IGNATIADOU 2010: cat. 485 (M. Nikolaidou-Patera, K. Amoiridou).

[41] Pollux, *Onomasticon*, IX, 97-98; SCHÄDLER 1999; SCHÄDLER 2009.

[42] KALLIPOLITIS 1963: 123-124, pl. 53-55.

[43] BREITENSTEIN 1941: cat. 171; SCHÄDLER 1999; SCHÄDLER 2009: 180, fig. 5 interpreted the trace of the middle die as the position of a figurine.

[44] KENDRICK PRITCHETT 1968.

[45] BLINKENBERG 1898.

[46] PFISTERER-HAAS 2004; DASEN 2015.

[47] SCHÄDLER 2009: 176-177, fig. 2.

[48] Exhibited in the Archaeological Museum of Aiane.

[49] On depictions in Etruscan tombs, see the board suspended in the Tomb of the Reliefs in Cerveteri (the lines are 5+1+5); from the same nail a small leather pouch supposedly contains the counters and dice; BLANCK & PROIETTI 1986: 25-28, pl. II, Vb, XVI; see also the article in this volume of Ulrich Schädler. A similar pouch is held by a boy depicted with his mother on a 5<sup>th</sup> century funerary stele from Pydna; see KOSTOGLU-DESPINI, 1988: 181-183.

mirror with the two heroes supporting on their knees a portable board with seven lines. [50]

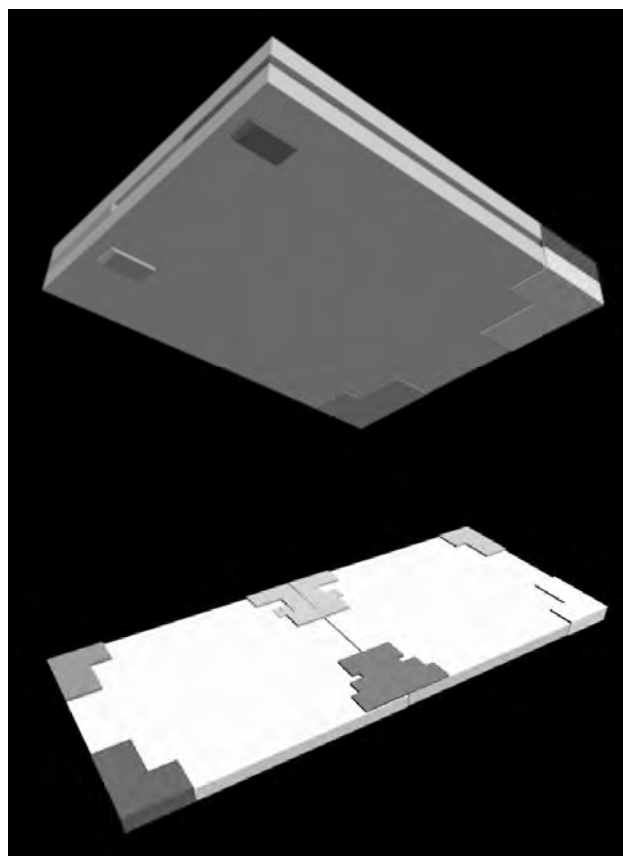
Remains of a folding board were found in Derveni grave B, the very rich grave containing the Derveni Krater (n° 8; fig. 8.1). [51] The board was originally made of wood reinforced at the corners with iron plates. It had been placed in the tomb folded, and the iron corners were stuck together by corrosion face-to-face. Additionally some of those iron parts seem to have served as folding legs and the two parts of the board were connected by means of bronze hinges. The reconstruction that was drawn when the find was first published [52] is now replaced by an attractive digital reconstruction (fig. 8.1). The surviving sections were digitized using CAD software; restoring to full length the broken and corroded iron nails and also adding nails at places where traces of missing nails were detected by the transformation reflectance imaging technique (RTI). The thickness of the non-surviving wooden plank was restored according to the length of the nails. Subsequently, the iron parts were placed in different positions, creating a number of possible digital representations. The double corner counters were hypothetically placed on the outer corners and the single ones at the inner corners, and vice versa. Additionally, the curved iron elements, which were identified as possible movable legs, were hypothetically placed in various positions in an attempt to illustrate their operation. [53]

The type of board may have been the *five lines* because roof tiles with that game are found in contemporary sites, burials, sanctuaries and settlements. Near Pydna, a few roof tiles thus preserve five incised lines that run parallel but are not very carefully done. The characteristic triangles between the lines, which are explicitly seen on stone gaming tables, appear also here. The most complete example is a Corinthian-type (flat) tile (n° 23; fig. 9). It was found in a residential area of the first half of the 4th century BCE, in a room identified as an andron with a plain mosaic and a continuous wooden bench in place of banqueting couches. It is important as it allows to suggest that the game was being played in Macedonia from as early as the first half of the 4th century BCE during banquets, on makeshift tileboards and possibly with pebbles in place of counters. [54] A Laconian-type (i.e. curved) tile, incised with the outline of *five lines*, was retrieved in the main room of the sanctuary (no 25) just across the border of Macedonia to Thessaly, at the Tembi pass. A few incomplete Laconian-type tiles were also found in the same region, some in burials (e.g. n°s 12 and 16; fig. 10).



▲ Figure 8. Derveni, grave B. 8.1. Glass counters and iron reinforcements of folding board. After IGNATIADOU 2013: fig. 175.5.

▼ 8.1. Digital reconstruction by E. Kotoula. After IGNATIADOU 2013: fig. 185.



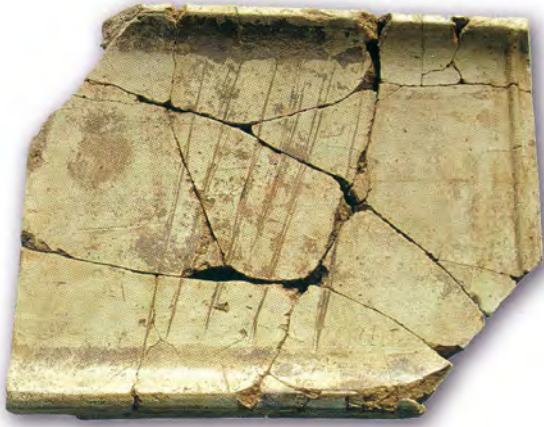
[50] BLANCK & PROIETTI 1986: 27, fig. 17, with bibliography; GERHARD 1843: no 109; SCHÄDLER 2009: 177-179, figs. 3a and 3b.

[51] On folding boards, see also KOUKOULES 1948: 202, note 1.

[52] IGNATIADOU 1996: 513, figs. 10-12, drawings 1-3.

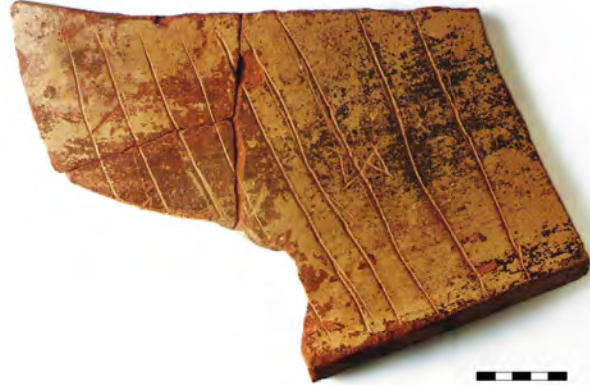
[53] KOTOULA *et al.* 2011; KOTOULA & IGNATIADOU 2018.

[54] BESSIOS & ATHANASSIADOU 2001: 365.



◀ Figure 9. Makrygialos (ancient Pydna). Corinthian-type roof tile with incised *five lines* board. After IGNATIADOU 2013: pl. 38.

▼ Figure 10. Makrygialos (ancient *Pydna*). Laconian-type roof tile with incised *five lines* board. After IGNATIADOU 2013: pl. 37.



## THE PLAYERS

The luxury versions of gaming sets from Macedonia have been exclusively found in male graves of the elite. Most of the men were accompanied to the grave by their weapons and armour that ascribe them to the elite class of the *ἐταῖροι*, “royal companions”. Thus the pictorial and textual evidence agrees with excavation data indicating that board games were an exclusively male pastime. Additionally, the recent identification of the deceased in Derveni grave B (n° 8) with a high priest and doctor [55] revealed an unexpected link between that burial and the Stanway druid and surgeon’s burial in 1<sup>st</sup> century CE England. [56] High-status members of the society, entrusted with cultic and healing duties, they both owned a luxury set of glass counters and a folding wooden board with iron corner reinforcements. The divinatory aspect of the board games, already proposed for exceptional finds of earlier periods, [57] emerges here in connection

with healing and the prognosis of the patients’ health, perhaps corresponding to the idea that games be played on the marble gaming tables of the Asclepius sanctuary in Epidaurus. ■

[55] IGNATIADOU 2012b; IGNATIADOU 2015: esp. 111-112.

[56] CRUMMY *et al.* 2007, esp. SCHÄDLER 2007: 359-375.

[57] BECKER 2007; see also the article in this volume of Anne Widura.

[58] Unfortunately without an available picture. Pers. comm. with the excavator M. Nikolaidou-Patera. NIKOLAIDOU-PATERA 1993: 501.

## APPENDIX: LIST OF GREEK FINDS (ALPHABETICALLY BY SITE)

### A. ΠΕΤΤΕΙΑ BOARDS IN MACEDONIA AND THRACE

1. Orphani (ancient Fagres), deposit D, trench 3, 1993. Archaic or Classical period. [58]  
Laconic-type roof tile with incised lines forming a grid. The squares are marked with the numerals Δ, Λ, Β, Α, Ε, Ι, Γ, underlined by 1 or 2 engraved lines.
2. Pella. Hellenistic (?). Archaeological Museum of Pella.  
Turquoise faience plaque with a plain grid of 11x11 squares.  
See also below board n° 22 (Abdera).

## B. GAMING SETS, DICE, OR BOARDS UNEARTHED IN 4TH AND 3RD CENTURY BCE BURIALS IN MACEDONIA AND THRACE

3. Abdera, male burial. 3<sup>rd</sup>-2<sup>nd</sup> century BCE. Archaeological Museum of Abdera. [59]  
Counters: 51 glass counters in various colours, MA 7000. They were found gathered to the left of the head.  
Dice: -  
The burial contained coins of the 5<sup>th</sup>-2<sup>nd</sup> century BCE, other Early Hellenistic items, and pottery of the 2<sup>nd</sup> century BCE. It is possible that the counters were an heirloom.
4. Aiginion in Pieria, Highway excavation, grave 38, right palm. Burial dated by the pottery to c. 275 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki. [60]  
Counters: -  
Die: 1 rhomboid die, Py 5579 (fig. 4).
5. Aiginion in Pieria, Highway excavation, grave 61, square cist grave, male burial. 350-340 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki. [61]  
Counters: 3 glass (two blue and one colorless - Py 6654), 18 pebbles (seven gray and eleven black - Py 6703-Py 6705), and 17 (plus fragments) of cowrie shells (Py 6705-Py 6707). Dimensions in mm: glass counters: d 13, 16, 19, h 7. Pebbles: 10x17 to 20x25, h 3-10. Shells: approx. 122.  
Dice: -
6. Amphipolis, Macedonian tomb 1, burial A, male burial. 350-300 BCE. Archaeological Museum of Amphipolis. [62]  
Counters: 25 glass (12 colourless greenish - 7 green and 5 yellowish green – and 13 blue. D 1136, D 1138. Dimensions in mm: glass counters: d 9-14, h 6-7.  
Dice: -
7. Amphipolis, grave 318, child burial (?). End of 4<sup>th</sup> century BCE. Archaeological Museum of Amphipolis. [63]  
Counters: 2 glass (1 colourless greenish and 1 blue). The counters are too few to have formed a set but it is probable that they were complemented by pebbles that were not collected. D 1121. Dimensions in mm: glass counters: colourless d 13, h 6, blue d 11, h 6.  
Dice: -
8. Derveni, near Thessaloniki, grave B, male burial, 320-300 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki. [64]  
Counters (fig. 8.1): 21 glass (B 126, B 145) in 3 colours (6 colourless greenish, 6 olive-green and 9 blue). Dimensions in mm: glass counters: d 15-19, h 7-8.  
Dice: -  
Board (fig. 8.1-2): in the grave were found also rectangular iron sheets (B 118) with wood remains underneath, obviously revetments of a wooden board. Some were found in facing pairs stuck by corrosion; thus indicating a folding board. 3 bronze hinges (B 123) were perhaps connecting the two parts of the board.
9. Edessa, Longos, rock-cut tomb II, male (?) burial. Early Hellenistic period. [65]  
Counters: 8 glass counters in 2 colours. They were found scattered within the looted tomb. Among the finds were 1 coin of Philip II and 1 of Cassander.  
Dice: -
10. Kitros-Alykes (ancient Pydna), in Pieria, Chrysochoides field, grave 80, cist grave. 350-300 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki [66] (fig. 3).  
Counters: 24 glass in 2 colors (12 blue and 12 colorless) Py 12891.  
Dice: 3 bone dice, cubic with dots inside circles.
11. Koukkos, in Pieria, field 28, grave 5. Makrygialos excavation house. [67]  
Counters: 52 glass in 4 colors (21 colourless, 14 light blue, 10 yellow, and 7 blue).  
Dice: 3 regular bone dice and 2 rhomboid bone dice.  
The large number of counters and the 2 different kinds of dice perhaps indicate that this more than 1 gaming sets.

[59] For the burial see KALLINTZI 2000: 267.

[60] IGNATIADOU 2013: fig. 187.2.

[61] *Ibid.*: MGC 1, fig. 172.1-2.

[62] Inv. Archaeological Museum of Kavala. ROMIOPOULOU 2002: 76, fig. 21; IGNATIADOU 2013: MGC 2, fig. 173.

[63] Inv. Archaeological Museum of Kavala. ROMIOPOULOU 2002: 76, fig. 22; IGNATIADOU 2013: MGC 3, fig. 174.

[64] THEMELIS & TOURATSOGLU 1997: 87 and 91-92, figs 100, 105; IGNATIADOU 1996: 508 and 513-514 1,

figs 1, 10-12, drawings 1-3; IGNATIADOU 2010: cat. 350 (D. Ignatiadou); KOTOULA *et al.* 2011; IGNATIADOU 2013: MGC 4, fig. 175.1-2; IGNATIADOU 2015; KOTOULA & IGNATIADOU 2018..

[65] PETSAS 1966: 345, pl. 363 e.

[66] BESSIOS *et al.* 2001: 383; IGNATIADOU 2010: cat. 90; IGNATIADOU 2013: MGC 5, fig. 176.

[67] Mentioned in IGNATIADOU 2013: MGC 6; for the excavation see BESSIOS & NOULAS 2010: 139; NOULAS forthcoming.

12. Makrygialos (ancient Pydna), in Pieria, field 486, grave 7, 4<sup>th</sup> century BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki.  
Board: Laconian-type tile with incised board of the game of *five lines*. Fragmentary.
13. Makrygialos (ancient Pydna), in Pieria, field 937, grave 25, pit grave, possibly male burial, 357-300 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki [68] (fig. 6.1-2).  
Counters: 28 glass in 2 colours (14 blue and 14 colourless greenish - Py 133 a,b,d). The second group is formed by 12 colourless greenish (2 fragmentary) and 2 greenish (1 fragmentary). Also 15 pebbles (Py 133 c - 11 off-white, 1 "black", 1 brown) and 2 shells (abraded to resemble pebbles), which possibly formed the third-colour group. Among the plano-convex glass counters are 4 conical ones (1 blue and 3 colourless) with a tapering periphery. They could be counters of another, non common, type, or of special value (fig. 6.2). The biggest regular colourless counter is chipped on the periphery and is perhaps a furniture "eye" in second use. Dimensions in mm: glass counters: d 11-14 or 15-18, h 6 or 9. Pebbles: 9 x 13-15 x 23, h 3-7. Shells: 10 x 13-14 x 17, h 3-5.  
Dice: 3 regular bone dice (Py 133 e, one fragmentary). Dimensions in mm: 13x13x15, 13x surv. 14x15.
14. Makrygialos (ancient Pydna), in Pieria, field 947, grave 62. 4<sup>th</sup> century BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki. [69]  
Counters: 11 shells (Py 3542) and 13 pebbles (12 off-white and 1 grey). Dimensions in mm: shells: d 10 and 13, h 8. Pebbles: d 6 and 20, h 5.  
Die: 1 regular bone die. Dimensions in mm: 13x13x15.
15. Makrygialos (ancient Pydna), in Pieria, field 951, grave 147. 350-300 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki. [70]  
Counters: 14 glass (Py 3543 - in 4 colours: 5 blue, 7 colourless (6 plus 2 fragments), 1 colourless blue-green and 1 olive-green). Also 6 pebbles (5 off-white and 1 dark). The biggest colourless counter is conical and chipped on the periphery. It is perhaps a furniture eye in second use. Dimensions in mm: glass counters: d 11-17, h 6-9. Pebbles: d 15-20, h 5-10.  
Dice: three 3 regular bone dice in 3 sizes. Dimensions in mm: 19x19x19, 19x20x20, 13x13x15.
16. Makrygialos (ancient Pydna), in Pieria, field 951, grave 880. 350-300 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki.  
Board (fig. 10): Laconian-type tile with incised outline of the game (Py 8879). The curved tile is broken on three sides and only part of one long side preserves the edge. It bears 9 parallel incised lines, carelessly made. One of them (the sacred line?) is marked at the center by an X, with up and down horizontal strokes up turning it into a set of 2 opposite triangles. On one side of the marked line are preserved 6 lines and on the other at least 2.
17. Methone, Paliokatachas, in Pieria, grave 1, cist grave, male burial, 350-325 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki. [71]  
Counters: 11 glass (Py 521- in 3 colours: 5 blue, 1 opaque yellow, [72] fragments of 1 fire-deformed olive green, tiny fragments of 1 colourless light blue, 2 colourless and 1 green (1 fire-deformed, the other in tiny fragments)). The whole set was collected from the cremation area outside the grave and the items are fire-blackened. Dimensions in mm: Glass counters: d 10-17, h 7-8.  
Dice: 3 fire-blackened regular bone dice (Py 520). Dimensions in mm: 12x13x15, 11x13x15, 10x11x13.
18. Olynthus. Unknown findspot. Before 354 BCE (?). Archaeological Museum of Thessaloniki. [73]  
Counters (fig. 5): 18 glass game counters in 3 colours: 9 colourless, 6 blue-green, and 3 blue. MTH 23814. D 8-15, h 4-7 mm. They were found among the Olynthus finds, perhaps retrieved from the residential area, and thus dated before the destruction of the city.  
Dice: -
19. Samothrace, South necropolis, grave S130. 275-250 BCE. [74]  
Counters: 35 glass counters: 20 blue, 2 colourless greenish, 11 colourless or light blue and 1 opaque white. D 10-20 mm.  
Dice: -  
In the same tomb were also found 82 natural knucklebones, 2 of which were inscribed and 3 more perforated (with 1 or more holes). Inscribed with IN or NI (one) and A or Δ (the other).

[68] BESSIOS 1987a: 365; IGNATIADOU 1996: 508 and 515 n° 5, figs. 6-8; IGNATIADOU 2002: fig. 12; IGNATIADOU 2010: cat. 88 (D. Ignatiadou); IGNATIADOU 2013: MGC 7, fig. 177.1-2.

[69] The pebbles differ from the usual round flat ones and are interpreted as counters, with reservations; IGNATIADOU 1996: 508 and 515 n° 6; IGNATIADOU 2013: 219 no 1.

[70] IGNATIADOU 1996: 508 and 515 n° 7; IGNATIADOU 2010: cat. 89; IGNATIADOU 2013: MGC 8, fig. 178.1-2.

[71] BESSIOS 1986: 73, fig. 4-5; IGNATIADOU 1996: 508-509, 514 n° 2, fig. 2; IGNATIADOU 2013: MGC 9, fig. 179.

[72] Chemical analysis confirmed that this is an intentionally opacified yellow or off-white counter.

[73] IGNATIADOU 2010: cat. 430 (A. Dimoula).

[74] DUSENBERY 1998: 1135-1136 (n° S130-32) and 1145-1147 (n° S130-31A to -31E); DUSENBERY 1967: 49.

20. Sevaste, Pappas mound, in Pieria, grave 3, pit grave, male burial, 350 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki [75] (fig. 2).  
Counters: 49 glass (Py 495 - in 2 colours, 28 blue and 21 colourless) and 1 grey pebble. 11 of the latter are colourless with a bluish tinge and 10 are colourless with a greenish tinge. It is not clear whether this differentiation indicates the existence of 3 instead of 2 colours. Dimensions in mm: glass counters: d 12 and 18, h 5 and 8.  
Dice: 5 regular bone dice (Py 494). Dimensions in mm: 13x13x13.
21. Sevaste, Pappas mound, in Pieria, grave 1. 380-370 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki. [76]  
Counters: 13 fire-blackened pebbles (Py 3540). Dimensions in mm: pebbles: d 15 and 30, h 5.  
Dice: 2 regular bone dice (Py 497). Dimensions in mm: dice: 8x8x10 and 10x10x10.

### C. CLASSICAL AND HELLENISTIC NON-BURIAL ΠΕΝΤΕ ΓΡΑΜΜΑΙ BOARDS OR GAMING TABLES FROM MACEDONIA AND THRACE

22. Abdera, Thrace, Ilanli - ancient Abdera. Archaeological Museum of Abdera. [77]  
Marble gaming table with incised boards for 2 games: πέντε γραμμαί and διαγραμμασμός or πόλεις, MA 3498 (AGK 1766) (fig. 1). The πέντε γραμμαί board is well engraved and offset to half the available surface. The incised lines are 5+1+5; the third, sixth and ninth lines are marked with a centrally placed X. The διαγραμμασμός or πόλεις board is carelessly engraved in continuation to the previous one, covering the length but not the width of the rest of the surface. The incised grid is 3x5 squares outlined with shallow and irregular lines. Dimensions in cm L 55, W 26-27 Th 7. Length of lines 155-175 mm, distance between them 20-25 mm. The plaque was handed in to the Archaeological Museum of Komotini in 1973, by a local inhabitant and was transferred later to the Archaeological Museum of Abdera.
23. Makrygialos (ancient Pydna), in Pieria, field 951, trench 62. 400-350 BCE. Archaeological Museum of Thessaloniki. [78]  
Corinthian type roof tile with incised outline of the game (Py 8899). The flat tile bears 5 parallel incised lines, running obliquely to the sides of the tile (fig. 9).
24. Stageira, in second use, built in the city walls. [79]  
Marble gaming table. Almost half is preserved, with 5 incised parallel lines. Ovoid hollows are carved at the extremities of the lines (fig. 7).
25. Tembi, Chani Kokkonas, small Late Classical sanctuary, perhaps dedicated to Cybele. [80]  
In the main cultic room were found 2 fragments of a Laconian-type roof tile with parallel incised lines and 2 incised X marks between them. From the same excavation was retrieved 1 light blue glass counter.

### D. HELLENISTIC SETS OR ISOLATED GLASS COUNTERS FROM GREECE [81]

26. Athens, Kerameikos, grave in Akademias Street. 2<sup>nd</sup> century BCE. Archaeological Museum of Kerameikos.  
70 glass counters: 31 blue, 28 green (27 standard and 1 small) and 11 pale green glass counters.
27. Corfu, sanctuary at Mon Repos, temple of Apollo. Hellenistic or Roman period. Archaeological Museum of Corfu.  
Three glass counters: 2 light blue and 1 blue.
28. Corinth. Hellenistic or Roman period. Archaeological Museum of Corinth. [82]  
4 glass counters: 1 light blue, 1 colourless and 2 greenish ones. Exhibited along with jewellery, but stated that the Roman ones were found together with dice or other counters.

[75] BESSIOS 1986: 145; BESSIOS 1987b: 212; IGNATIADOU 1996: 508 and 514-515 n° 3, figs 3-4; IGNATIADOU 2010: cat. 94 (D. Ignatiadou); DESCAMPS-LEQUIME 2011: cat. 232/1-2 (D. Ignatiadou); IGNATIADOU 2013: MGC 10, fig. 180.

[76] BESSIOS 1987a, 365-366; BESSIOS 1987b, 211, fig. 4; IGNATIADOU 1996, 508 and 515 n° 4, fig. 5; IGNATIADOU 2013: 219 n° 2.

[77] TRIANTAPHYLLOS 1973-1974.

[78] IGNATIADOU 2013: 223, fig. 186.2, pl. 38.

[79] Pers. comm. with the excavator K. Sismanidis.

[80] [www.archaiologia.gr/blog/2012/07/30/η-κοιλιάδων-τεμπών-μέρος-γ/](http://www.archaiologia.gr/blog/2012/07/30/η-κοιλιάδων-τεμπών-μέρος-γ/) / visited 23.4.2017.

[81] This is a tentative list of relevant finds. No doubt many more exist. Some are discussed as counters or inlays in IGNATIADOU 2013: 316-317.

[82] DAVIDSON 1952: 223 and 226 n° 1781-1784, pl. 101, fig. 39.

29. Delos. 2<sup>nd</sup>-1<sup>st</sup> century BCE.  
The counters found in the archaeological site of Delos are more than 700 and are encountered in a variety of colours: 139 green, 120 brown, 124 blue-green, 123 colourless, 82 dark blue, 76 yellow, 13 violet, 8 opaque blue, 7 opaque green, and 4 opaque yellow. D c. 20 mm. In addition, bi- or multi-coloured objects are called "pastilles en verre" and are identified as gems, counters, or inlays. [83] Besides, gaming tables for *five lines* and *διαγραμμασμός* have been found on Delos. [84]
30. Dion, Demeter sanctuary. Archaeological Museum of Dion.  
1 greenish blue glass counter.
31. Elis, Western necropolis, cist grave, female burial. 250-225 BCE. [85]  
1 dark blue glass counter. D 14, h 5 mm. In the publication, the find is associated with the remains of an iron box and is considered an element of its decoration. This is not unlikely, but it could also be part of its content.
32. Larissa, Military airport, grave P 14b. 200-150 BCE. [86]  
48 counters of glass and natural pebbles. They were found in a rich burial that contained also 77 natural knucklebones, 1 more with 2 perforations, and 7 glass knucklebones.
33. Makrygialos 30.7.1998, Water supply network.  
1 greenish blue glass counter. D 13, h 7 mm.
34. Minoa, Amorgos. Second half of 2<sup>nd</sup>-1<sup>st</sup> century BCE. [87]  
Glass counters have been found at various locations in the lower city. They measure 8-18 mm across and are colourless (greenish or yellowish), brown, blue or blue-green. They are thought to have been inlays or counters.
35. Pella, Thesmophorion. 325-150 BCE. [88]  
1 greenish blue glass counter.
36. Pella. Hellenistic (?). Archaeological Museum of Pella.  
12 glass counters: 1 blue, 5 amber, 6 green.
37. Rhodes, Patriarch Athenagoras Street, G. Kakoulas plot. End of 3<sup>rd</sup>-early 2<sup>nd</sup> century BCE. [89]  
In the waste of a Hellenistic glass factory are included hundreds of glass counters of 3 types: A) Approximately 850 flat counters in various sizes. Most of them are monochrome: about half are dark blue, more than one third are turquoise and the rest are in shades of brown, green, yellowish, light blue, and colourless. Some are stained or striped or have embedded different colours. [90] B) Approximately 200 flat discs 10 mm across. Half of those are either bluish green or blue. The rest are green opaque, yellow opaque, colourless, yellowish green and few light blue opaque and greenish blue. Some are stained or striped and 1 is colourless with embedded gold leaf. [91] C) Approximately 30 pairs of different shapes: conical, "vase-shaped" or other. Additionally, there were also found, among the reject products of the manufacturing process, disfigured or stuck together counters; proof of their local manufacture. [92]
38. Samos, Western necropolis, rock-cut tomb VI. Middle of 2<sup>nd</sup>-beginning of 1<sup>st</sup> century BCE. [93]  
5 glass counters in various colours and fragments of 3 others. The tomb contained many burials and it is possible that the counters are not one set.
39. Samos, Western necropolis, rock-cut tomb a3. Beginning of 1<sup>st</sup> century BCE. [94]  
5 glass counters "green, pale and brown", in different sizes. The tomb contained many burials and, as the counters were found in the inner corridor, those are likely to belong to more than one small set.
40. Samos, Western necropolis, rock-cut tomb III. Late Hellenistic period. [95]  
1 green and 1 light blue glass counter.

[83] DEONNA 1938: 308-309, pl. 794, 796-8, 801, 825; where the finds are interpreted as jewelry; NENNA 1999: 148-152, pl. 55, 66, esp. E 241-246 counters, E 247-254 chatons bichromes, E 255-261 pastilles polychromes.

[84] DEONNA 1938: 336-337.

[85] THEMELIS 1991: 156, pl. 83.

[86] TZAFALIAS 1980: 282.

[87] TRIANTAPHYLLIDIS 1998; TRIANTAPHYLLIDIS 1999: 109 and 111, fig. 12.

[88] LILIMBAKI-AKAMATI 1996: 95 cat. 391, pl. 41z.

[89] AA.VV. *Ancient Rhodes* 1993: 46, fig. 30; WEINBERG 1969, 146; WEINBERG 1983.

[90] WEINBERG 1969, 146, pl. 80b.

[91] *Ibid.*, 146, pl. 80c.

[92] *Ibid.*, 150, pl. 87b.

[93] TSAKOS 1977, 398, no 14 (inv. 2500, 2517, 2499).

[94] *Ibid.*: 360, n°19, pl.123d (inv. 2439).

[95] *Ibid.*: 386, n°15 (inv. 2492).

41. Tembi, Chani Kokkonas, small Late Classical sanctuary, perhaps dedicated to Cybele. [96]  
1 light blue glass counter was found in the main cultic room; also 2 fragments of a Laconian-type roof tile incised with a *five lines* board.
42. Thessaloniki, International Trade Fair (ΔΕΘ), grave 165 (5.2.1993, trench 13). [97]  
1 colourless glass counter, deteriorated. D 13, h 6 mm.
43. Thessaloniki, International Trade Fair (ΔΕΘ), (8.2.1993, sector 2, trench 19). [98]  
29 glass counters in various colours.
44. Tragana in Trifylia, Tsopani Rahi, Hellenistic mound, grave 3. Around 200 BCE. Archaeological Museum of Pylos. [99]  
2 colourless glass counters.
45. Vergina (ancient Aegae), Acropolis, North section. Strata dated by Greek coins to 350-150 BCE. [100]  
2 glass counters; 1 dark and 1 light coloured.
46. Veroia, building block 47, Mavromichali-Sanopoulou-Theodoridis streets, rock-cut chamber tomb, theke B, burial of a boy. 150-140 BCE. [101]  
5 glass counters in 2 colours (M 935), 3 blue and 2 olive green. D 10-15 mm. They were found near the skull along with gold sheets (M 936) so the excavators concluded that they belonged to a gold wreath. [102]
47. Veroia, building block 280, Thomoglou plot, chamber tomb, chamber A, eastern couch, female burial. After 239-227 BCE, dated by an Antigonos Gonatas coin. [103]  
1 colourless glass counter (M 945).
48. Veroia, building block 280, Thomoglou plot, chamber tomb, chamber A, southern couch, female burial. After 187-168 BCE Dated by a Pella coin [104]  
1 colourless glass counter (M 953a), 12 mm across.

[96] [www.archaiologia.gr/blog/2012/07/30/η-κοιλιά-των-τεμπών-μέρος-γ/](http://www.archaiologia.gr/blog/2012/07/30/η-κοιλιά-των-τεμπών-μέρος-γ/) / visited 23.4.2017.

[97] Pers. comm. with the excavator K. Kousoulakou.

[98] Pers. comm. with the excavator K. Kousoulakou.

[99] For the excavation see PAPATHANASSOPOULOS 1961. The grave was dated from a silver coin of the Achaian League, issued in 280 or 251-146; PAPATHANASSOPOULOS 1966.

[100] FAKLARIS 1994: 121, fig. 14; FAKLARIS 1997: 199.

[101] DROUGOU & TOURATSOGLU 1980: 19-43.

[102] *Ibid.*: 25 and 41, pl. 15, dr. IV, B1, with erroneous diameter 4-9 mm.

[103] N 17.6 ; DROUGOU & TOURATSOGLU 1980: 69, pl.45.

[104] N 17.11. The counters were found with a (furniture) glass eye (M 953b), but since there is no evidence for a piece of furniture in the tomb it could be a second use as a counter; the distinction between a and b is mine, as both finds were given a common inv. n° and identified as beads; DROUGOU & TOURATSOGLU 1980: 70, pl. 44.

## BIBLIOGRAPHIE

AA.VV., 1993, *Ancient Rhodes. 2400 years, Exhibition Catalogue*, Athens (in Greek).

AMANDRY Pierre, 1984, « Os et coquilles, L'Antre Corycien II », *Bulletin de correspondance hellénique*, Supplément IX, p. 347-380.

AUSTIN, Roland G., 1934, « Zeno's Game of τάβλη », *Journal of Hellenistic Studies* 54, p. 202-205.

AUSTIN, Roland G., 1940, « Greek Board Games », *Antiquity* 14, p. 257-271.

BECK, Horace C., 1928, « Early Magnifying Glasses », *Antiquaries Journal*, p. 327-330.

BECKER, Andrea, 2007, « The Royal Game of Ur », dans Irving L. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions*, London, p. 11-15.

BESSIOS, Matthaïos, 1986, *Archaïologikon Deltion* 41 B, p. 142-146 (in Greek).

BESSIOS, Matthaïos, 1987a, *Archaïologikon Deltion* 42 B, p. 364-366 (in Greek).

BESSIOS, Matthaïos, 1987b, « Excavations in North Pieria », *Archaeological Work in Macedonia and Thrace* 1, p. 209-218 (in Greek).

BESSIOS, Matthaïos & ATHANASSIADOU, Athena, 2001, « Pydna North Cemetery. Makrygialos, Field 951 », *Archaeological Work in Macedonia and Thrace* 15, p. 363-368 (in Greek).



- BESSIOS, Matthaios & ATHANASSIADOU, Athena & GOURTZIOUMI, Ioanna & KARANIKOU, Zoi & NOULAS, Kostas & CHRISTAKOU-TOLIA, Maria, 2001, « Excavations in North Pieria », *Archaeological Work in Macedonia and Thrace* 15, p. 379-384.
- BESSIOS, Matthaios & NOULAS, Kostas, 2010, « Chora of Pydna. Excavation at Koukkos in Pieria », *Archaeological Work in Macedonia and Thrace* 24, p. 135-142.
- BLANCK, Horst & PROIETTI, Giuseppe, 1986, *La tomba dei rilievi di Cerveteri*, Roma (Studi di Archeologia I).
- BLINKENBERG, Christian, 1898, « Epidaurische Weihgeschenke », *Mitteilungen des Kaiserlich Deutschen Archäologischen Instituts* 23, p. 1-23.
- BLINKENBERG, Christian, 1931, « Les petits objets », *Lindos, Fouilles de l'acropole I, 1902-1914*, Berlin.
- BREITENSTEIN, Niels, 1941, *Catalogue of Terracottas, Cypriote, Greek, Etrusco – Italian and Roman*, Danish National Museum, Copenhagen.
- CRUMMY, Philip et al. (éd.), 2007, *Stanway: an Elite Burial Site at Camulodunum*, London.
- DASEN, Véronique, 2015, « Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'alea », *Revue du Mauss* 46, p. 81-98.
- DAVIDSON, Gladys R., 1952, *The Minor Objects (Corinth XII)*, Princeton.
- DEONNA, Waldemar, 1938, *Le mobilier délien* (Exploration Archéologique de Délos XVIII), Paris.
- DESCAMPS-LEQUIME, Sophie (éd.), 2011, *Au royaume d'Alexandre le Grand. La Macédoine antique*, Paris.
- DESPINI, Aikaterini & VOKOTOPOULOU Julia & MISAELEIDOU Vassiliki & TIVERIOS Michalis, 1985, *Sindos*, Exhibition Catalogue, Archaeological Museum of Thessaloniki, Athens.
- DRAKE BOEHM, Barbara, BARDIÈS-FRONTY, Isabelle & DUNN-VATURI, Anne-Élisabeth & (éd.), 2012, *Art du jeu, jeu dans l'art, de Babylone à l'Occident médiéval*, exposition au musée de Cluny 28 novembre 2012 au 4 mars 2013, Paris.
- DROUGOU, Stella & TOURATSOGLU, Ioannis, 1980, *Hellenistic Rock-cut Tombs in Veroia*, Athens (in Greek).
- DUGGAN, Eddie, 2015, « *Strange Games: Some Iron Age Examples of a Four-Player Board Game?* », *Board Games Studies Journal* online 9, p. 17-40.
- DUSENBERY Elisabeth B., 1967, « Ancient Glasses from the Cemeteries of Samothrace », *Journal of Glass Studies* 9, p. 34-49.
- DUSENBERY Elisabeth B., 1998, *Samothrace 11, The Nekropoleis, 1. The Nekropoleis and Catalogues of Burials, 2. Catalogues of Objects by Categories*, Princeton.
- FAKLARIS, Panagiotis, 1994, « Vergina Acropolis. Excavation 1994 », *Archaeological Work in Macedonia and Thrace* 8, p. 119-124 (in Greek).
- FAKLARIS, Panagiotis, 1997, « Workshops on the Vergina Acropolis », *Ancient Greek Technology, 1<sup>st</sup> International Conference*, Thessaloniki, p. 193-200 (in Greek).
- GERHARD, Eduard (éd.), 1843/1897, *Etruskische Spiegel*, Berlin.
- HILGERS, Werner, 1969, *Lateinische Gefässnamen*, Düsseldorf.
- HILLBOM, Niklas, 2005, *Minoan Games and Game Boards*, Lund.
- HÖCKMANN, Olaf, 1996, « Brettspiele im Didymeion », *Istanbuler Mitteilungen* 6, p. 251-262.
- IGNATIADOU, Despina, 1996 (1999), « A Hellenistic Board-Game with Glass Counters », *Ancient Macedonia* 6, p. 508-522 (in Greek).
- IGNATIADOU, Despina, 2002, « Colorless Glass in Late Classical and Early Hellenistic Macedonia », *Journal of Glass Studies* 44, p. 11-24.
- IGNATIADOU, Despina (éd.), 2010, *Glass Cosmos, Exhibition catalogue*, Archaeological Museum of Thessaloniki, Thessaloniki.
- IGNATIADOU, Despina, 2012, « Pottery, Metalware, and Glassware », dans Stella Drougou & Ioannis Touratsoglou (éd.), *Topics on Hellenistic pottery in Macedonia*, Thessaloniki, p. 214-246.
- IGNATIADOU, Despina, 2013, *Colorless Glass for the Elite in Ancient Macedonia*, Thessaloniki (in Greek, English summary).
- IGNATIADOU, Despina, 2014, « The Symbolic Krater », dans Juliette de La Genière (éd.), *Le cratère à volutes. Destinations d'un vase de prestige entre Grecs et non Grecs*, Actes du colloque international du Corpus Vasorum Antiquorum AIBL - Institut national d'Histoire de l'Art (INHA), Paris, 26 octobre 2012, *Cahiers du Corpus Vasorum Antiquorum, France* 2, Paris, p. 43-59.
- IGNATIADOU, Despina, 2015, « The Warrior Priest in Derveni Grave B was a Healer too », dans Véronique Dasen (éd.), *Agir, Histoire, médecine et santé* 8, p. 89-113.
- JACQUEMIN, Anne, 1984, « Petits objets divers », *L'antre Corycien II, Bulletin de correspondance hellénique*, Supplément IX, p. 166-175.
- KALLINTZI, Konstantina, 2000/2004, « Closed Contexts from the Cemetery in Ancient Abder », *VI<sup>th</sup> Conference on Hellenistic Pottery*, Volos-Athens, p. 259-268 (in Greek).
- KALLIPOLITIS, Vassilios G., 1963, « Excavation of Graves in Anagyrous », *Archaiologikon Deltion* 18, p. 115-132 (in Greek).
- KARETSOU, Alexandra (éd.), 2000, *Crete and Egypt. Cultural Relationships over Three Millennia*, Exhibition Catalogue, Heraklion (in Greek).
- KARUSU, Semni, 1973, « Der Erfinder des Würfels Das älteste griechische mythische Porträt », *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts* 88, p. 55-65.
- KENDRICK PRITCHETT, William, 1965, « Gaming Tables and IG I<sup>2</sup>, 324 », *Hesperia* 34, p. 131-147.
- KENDRICK PRITCHETT, William, 1968, « "Five Lines" and IG I<sup>2</sup> 324 », *California Studies in Classical Antiquity* 1, p. 187-225.
- KOKOLAKIS, Minos M., 1965, *Morphology of the Dicing Metaphor*, Athens (in Greek).
- KOSTOGLU-DESPINI, Aikaterini, 1988, « Eine Grabstele aus Pydna », *Kanon, Festschrift Ernst Berger, Antike Kunst* 15, p. 180-186.
- KOTOULA, Eleni & IGNATIADOU, Despina & EARL, Graeme, forthcoming, « The Ancient Board Game From Derveni Revisited », *History, Technology and Conservation of Ancient Metals, Glasses and Enamels*, International Symposium, November 16-19 2011, Athens.

- KOTOULA, Eleni & IGNATIADOU, Despina, forthcoming**, «A sketch and image-based 3D representation of the Derveni board game using the CHER-ish software», *Spreading Excellence in Computer Applications for Archaeology and Cultural Heritage*. Proceedings of the 3rd Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology Greek Chapter (CAA-GR) Limassol, Cyprus, 18-20 June 2018 (2019). Cyprus University of technology, 85-93.
- KOUKOULES, Phaedon, 1948**, *Byzantine Life and Culture*, Athens A 1, p. 185-219 (in Greek).
- KÜBLER Karl, 1970**, *Kerameikos VI, 2, Die Nekropole des späten 8. bis frühen 6. Jahrhunderts*, Berlin.
- LAMER, Hans, 1927**, s.v. Lusoria tabula, *Paulys Realencyclopädie der Classischen Altertumswissenschaft* 13, 2, p. 1900-2029.
- LASER, Siegfried, 1987**, *Sport und Spiel, Archaeologia Homerica* T, Göttingen.
- LIERKE, Rosemarie, 1999**, *Antike Glastöpferei, Ein vergessenes Kapitel der Glasgeschichte*, Mainz.
- LIERKE, Rosemarie, 2002**, « With "Trial and Error" through Ancient Glass Technology », dans George Kordas (éd.), *Hyalos-Vitrum-Glass: History, Technology and Conservation of Glass and Vitreous Materials in the Hellenic World*, 1<sup>st</sup> International Conference, Rhodes, Athens, p. 181-186.
- LILIMBAKI-AKAMATI, Maria, 1996**, *The Pella Thesmophorion*, Athens (in Greek).
- DESCAMPS-LEQUIME, Sophie (éd.), 2011**, *Au royaume d'Alexandre le Grand. La Macédoine antique* (catalogue exposition Louvre 2011-2012), Paris.
- MICHAILIDOU, Anna, 2006**, « Stone Balance Weights? The Evidence from Akrotiri on Thera », *Studi e Materiali* 13, p. 233-263.
- MOHR Merilyn Simonds, 1993**, *The Games Treasury*, Shelburne.
- NENNA, Marie-Dominique, 1999**, *Les verres* (Exploration Archéologique de Délos XXXVII), Paris.
- NIKOLAIDOU-PATERA, Maria, 1993**, « Excavation Research in Ancient Fagres », *Archaeological Work in Macedonia and Thrace* 7, p. 499-503 (in Greek).
- NOULAS, Kostantinos, forthcoming**, « The grave of a warrior in the chora of Pydna », *Ancient Macedonia* 8, Thessaloniki (in Greek).
- PAPATHANASSOPOULOS, George, 1961-1962**, « Hellenistic Mound in Tsopane Rache, Tragana in Triphyllia », *Archaologikon Deltion* 17, B2, p. 98-99 (in Greek).
- PAPATHANASSOPOULOS, George, 1966**, « Hellenistic Glass Vessels in the Pylos Museum », *Archaologikon Deltion* 21 A, p. 184-197 (in Greek).
- PARLAMA, Liana & STAMPOLIDIS, Nicholas (éd.), 2000**, *The City Beneath the City. Antiquities from the Metropolitan Railway Excavations*, Athens.
- PETSAS, Photios, 1966**, « Longos, Edessa. Hellenistic Cemetery », *Archaologikon Deltion* 21B, p. 343-345 (in Greek).
- PFIISTERER-HAAS, Susanne, 2004**, « Helden beim Brettspiel », in R. Wünsche et F. Knauß (éd.), *Lockender Lorbeer. Sport und Spiel in der Antike*, Ausstellung Staatl. Antikensammlungen München, München, p. 381-385.
- ROMIPOULOU, Katerina, 2002**, « Glass Finds from Graves at Amphipolis », dans George Kordas (éd.), *Hyalos-Vitrum-Glass: History, Technology and Conservation of Glass and Vitreous Materials in the Hellenic World*, 1<sup>st</sup> International Conference, Rhodes, Athens, p. 71-77.
- SCHÄDLER, Ulrich, 1996**, « Spielen mit Astragalen », *Archäologischer Anzeiger* 1, 1996, p. 61-73.
- SCHÄDLER, Ulrich, 1999**, « Damnosa alea – Würfelspiel in Griechenland und Rom », dans Günther G. Bauer *et al.* (éd.), *5000 Jahre Würfelspiel*. Katalog zur Ausstellung, Salzburg, p. 39-58.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2002**, « The Talmud, Firdausi, and the Greek Game "City" », dans Jean Retschitzki & Rosita Haddad-Zubel (éd.), *Step by Step. Proceedings of the 4<sup>th</sup> Colloquium Board Games in Academia*, Fribourg, p. 91-102.
- SCHÄDLER Ulrich, 2007**, « The Doctor's Game: New Light on the History of Ancient Board Games », dans Philip Crummy *et al.* (éd.), *Stanway: An Elite Burial Site at Camulodunum*, London, p. 359-375.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2009**, « *Pente grammai*. The Ancient Greek Board Game Five Lines », dans Jorge Nuno Silva (éd.), *Board Game Studies Colloquium XI*, Proceedings, p. 173-196.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2012**, « Games, Greek and Roman », dans Roger S. Bagnall *et al.* (éd.), *The Encyclopedia of Ancient History*, Malden MA, col. 2841-2844.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2013**, « Les jeux de pions », *Archéothema* 31, p. 64-65.
- SINES, George & SAKELLARAKIS Yannis A., 1987**, « Lenses in Antiquity », *American Journal of Archaeology* 91, p. 191-196.
- SWINY, Stuart, 1980**, « Bronze Age Gaming Stones from Cyprus », *Report of the Department of Antiquities, Cyprus*, p. 54-78.
- THEMELIS, Petros, 1991**, « The Grave of Philemena From Elis », *III<sup>rd</sup> Conference on Hellenistic Pottery*, Thessaloniki (Athens 1994), p. 146-158 (in Greek).
- THEMELIS, Petros & TOURATSOGLU, Yiannis, 1997**, *The Derveni Tombs*, Athens (in Greek, English summary).
- TOLSTIKOV, Wladimir P. & TREJSTER, Michail J., 1996**, *Der Schatz aus Troja. Schliemann und der Mythos des Priamos-Goldes*, Ausstellungskatalog, Moskau 1996/1997, Stuttgart – Zürich.
- TRIANAPHYLLIDIS, Pavlos, 1998**, *Glass Find from Minoa, Amorgos. Contribution to the Study of Glassworking in Cyclades During the Hellenistic and Roman Periods*, Unpublished dissertation thesis, Ioannina (in Greek).
- TRIANAPHYLLIDIS, Pavlos, 1999**, « Glass find from Minoa, Amorgos. Contribution to the Study of Glassworking in Cyclades During the Hellenistic and Roman Periods », *The World of glass* 32, p. 102-114 (in Greek).
- TRIANAPHYLLOS Diamantis, 1973-1974**, « Komotini Museum », *Archaologikon Deltion* 29, B3, p. 791-792, pl. 582d (in Greek).
- TSAKOS, Konstantinos, 1977**, « Hellenistic Rock-Cut Tombs in Samos », *Archaologikon Deltion* 32, p. 344-420 (in Greek).
- TZACHILI, Iris, 1992**, « Small Finds from the Akrotiri Excavation », *Akrotiri, Thera. 20 Years of Research (1967-1987)*, Athens, p. 139-148 (in Greek).
- TZAFALIAS, Athanasios, 1980**, « Larissa Military Airfield », *Archaologikon Deltion* 35 B1, 1980, p. 281-282 (in Greek).
- WEINBERG, Gladys D., 1969**, « Glass Manufacture in Hellenistic Rhodes », *Archaologikon Deltion* 24 A, p. 143-151.
- WEINBERG, Gladys D., 1983**, « A Hellenistic Glass Factory on Rhodes », *Journal of Glass Studies* 25, p. 37.

## GREEKS, ETRUSCANS, AND CELTS AT PLAY

Ulrich SCHÄDLER

Directeur du Musée Suisse du Jeu  
ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and  
Games in Classical Antiquity* (741520)

u.schaedler@museedujeu.ch

## ABSTRACT

With the Etruscan expansion to the Po Valley in the second half of the 6<sup>th</sup> century BC the Etruria Padana became an area of intercultural exchange between Greece in the East, the Celtic world in the North and West, and central Etruria and other Italian peoples in the south. The Etruscan population welcomed not only Greek goods but also adopted elements of Greek culture and lifestyle – including games. Since the second half of the 5<sup>th</sup> century, a century before the Celtic expansion to Northern Italy, people of Celtic origin installed themselves in the region and, to judge from the burial customs, apparently got well integrated into Etruscan society.

In Etruscan and Celtic graves such as those around Bologna and Spina near Ferrara gaming material such as dice, counters, pebbles, and cowries has been found in great quantities. As far as the history of games is concerned this material may add to a better understanding not only of the games played by the Etruscans of the Certosa period, but also of the possible adoption of Greek games in the Po Valley and their transmission to the Celtic world.

## KEYWORDS

Games,  
dice,  
counters,  
pebbles,  
cowries,  
Etruscans,  
Celts,  
Greeks,  
Spina,  
Bologna,  
Po Valley.

Avec l'expansion étrusque dans la vallée du Pô dans la seconde moitié du VI<sup>e</sup> siècle av. J.-C., l'Étrurie Padane est devenue une zone d'échange interculturel entre la Grèce à l'est, le monde celte au nord et à l'ouest, et l'Étrurie centrale et les autres peuples italiens au sud. La population étrusque a accueilli non seulement des produits grecs, mais aussi des éléments de la culture et du mode de vie grecs, y compris des jeux. Depuis la seconde moitié du V<sup>e</sup> siècle, un siècle avant l'expansion celtique vers le nord de l'Italie, des personnes d'origine celtique se sont installées dans la région et, à en juger par les coutumes funéraires, se sont apparemment bien intégrées dans la société étrusque.

Dans les tombes étrusques et celtiques comme celles de Bologna et Spina près de Ferrare, on a trouvé en grande quantité du matériel de jeu comme des dés, des pions, des cailloux et des cauris. En ce qui concerne l'histoire des jeux, ce matériel peut contribuer à une meilleure compréhension non seulement des jeux joués par les Étrusques de l'époque de Certosa, mais aussi de l'adoption possible des jeux grecs dans la vallée du Pô et de leur transmission au monde celtique.

## MOTS-CLÉS

Jeux,  
dés,  
cailloux,  
pions,  
cauris,  
Étrusques,  
Celts,  
Grecs,  
Spina,  
Bologne,  
vallée du Pô.

Article accepté après évaluation par deux experts selon le principe du double anonymat

With the Etruscan expansion to the Po Valley in the second half of the 6<sup>th</sup> Century BC the Etruria Padana became an area of intercultural exchange between Greece in the East, the Celtic world in the North and West, and central Etruria and other Italian peoples in the south. [1] From the 5<sup>th</sup> to the 4<sup>th</sup> Century BC Spina became a major emporium for trade with Greece, and Greeks installed themselves there. [2] The newly founded town of Felsina (Bologna) became an important centre, even, according to Pliny (III 115), the leading city of all Etruria. The Etruscan population welcomed not only Greek goods but also adopted elements of Greek culture and lifestyle. During the second half of the 5<sup>th</sup> Century the presence of people of Celtic origin is attested, before the Celtic expansion in the early 4<sup>th</sup> Century and the conquest of Felsina by the Boi changed the situation in the region.

In Etruscan and Celtic graves such as those around Bologna and Spina near Ferrara gaming material such as dice, counters, pebbles, and cowries has been found in great quantities. [3] As far as the history of games is concerned all these aspects make the region interesting, not only with regard to the games played by the Etruscans of the Certosa period, but also concerning the possible adoption of Greek games in the Po Valley and thence further transmission to the Celtic world.

Several Etruscan burial sites were excavated in the last quarter of the 19<sup>th</sup> Century in and around Bologna. These sites are known by the name of the owners of the ground, such as Arnoaldi, De Luca, Battistini, Aureli, and Benacci, or by their geographic situation with regard to buildings and places such as the Certosa, the Arsenale militare, Via dei Mille or the Giardini Margherita. Only part of the burials have been thoroughly studied and published. [4] I draw basically on the publications by Antonio Zannoni of the Certosa burials, by Daniele Vitali about the Celtic graves in and around Bologna, on Roberto Macellari's

publication of the Arnoaldi site, as well as Giovanna Bertrand Montanari's catalogue of the few Battistini graves. [5] The De Luca burials have recently been the subject of a doctoral thesis by Giulia Morpurgo, published in 2018. [6] Some specialised studies provide further helpful information, but one still depends on the preliminary excavation reports of the 19<sup>th</sup> Century. [7] As far as Spina is concerned, only a small part of the more than 4000 burials excavated in Valle Trebba and Valle Pega during the 1920s and 1930s have been published so far, [8] so that we are left with Salvatore Aurigemma's publication of part of the Valle Trebba burials and some partial studies. [9] None of these authors, however, was particularly interested in the gaming material, so that they do not always provide all of the useful information: for example the shape of dice and the configuration of the spots or the colours of counters are not systematically indicated, nor is the exact position of the objects in the grave in relation to the body or other grave goods always given. Further problems concern the dating of the burial and the identification of the sex of the grave owner, mainly achieved on the basis of the grave goods: [10] Although the chronology of the Greek pottery often present in the graves is well established, it is not always evident to see how long after their making these vases were deposited in the grave. Usually, a date relatively close to the latest pottery is proposed.

Therefore, the purpose of this paper is basically to provide a preliminary catalogue of as many graves with game related material as possible, based on publications hitherto available, including the permanent exhibitions of both the Museo Civico Archeologico di Bologna and the Museo Nazionale Archeologico di Ferrara. Though incomplete, such a catalogue can pave a broader ground for discussion and delineates the horizon for the few graves that have recently been discussed in the context of the history of Celtic

[1] For an overview see SASSATELLI 1990.

[2] See a.e. HAACK 2009.

[3] Recently, some of these finds have been discussed in two game-related papers: DUGGAN 2015; GILL 2016.

[4] For an overview see MACELLARI 1999: 13-28.

[5] VITALI 1992; MACELLARI 2002; MONTANARI 1950-1951.

[6] MORPURGO 2011; MORPURGO 2018. I am indebted to Giulia Morpurgo who granted me insight into her book

and provided me with useful information prior to its publication.

[7] For example: GHIRARDINI 1910: 381-382 (Via dei Mille).

[8] POZZI 2011: 11.

[9] AURIGEMMA 1960; AURIGEMMA 1965; POZZI 2011; UGGERI 1978; Spina. Storia di una città 1993: 271-272, 277, 285, 291, 305. See also: BERTI 1994.

[10] For further information see: MUGGIA 2004: 199-206.



Figure 1. Three groups of sic glass counters and three dice from burial Arnoaldi 132.  
Museo Civico Archeologico di Bologna,  
Photograph by Marco Ravenna.



Figure 2. Four groups of six glass counters and two dice from burial Arnoaldi 128.  
Museo Civico Archeologico di Bologna,  
Photograph by Laura Minarini.

games. [11] A comprehensive study would have to start with an autopsy of the excavation diaries, in order to be able not only to catalogue the game related finds, but also to analyse their relation to other grave goods, to anthropological data (sex and age of the deceased), to the social status, to the burial rites (inhumation, cremation), the typology of the grave and to determine the date and provenance of the objects. Based on the catalogue, I would then like to forward some preliminary observations and raise some questions.

## GAME RELATED FINDS FROM THE ETRURIA PADANA

### COUNTERS

The material that can be linked to dice and board games consists of counters made of glass paste or stone, pebbles, dice and possibly cowries.

The glass counters are hemispherical with a more or less flat base, with (Arnoaldi 79, 88, 118, 121, 128, 132) or without (Arn 110, 114) a depression in the centre of the base, according to the production process. Most of the glass counters are plain and of white, yellow, blue or green colour. Some are distinguished by a special decoration. The 15 counters found in the so-called “Tomba dello sgabello” in the Giardini Margherita (end of the 6<sup>th</sup>/early 5<sup>th</sup> Century BC) are blue and green and decorated with white dots. Three counters from Certosa (Cert) 317 have green dots. The same green dots are found on six counters from the “Tomba grande” in the Giardini Margherita (after 450), while three have green intersecting lines and three are plain. Six counters from Arn 132 (fig. 1) have white dots, while Arn 128 (fig. 2) produced five dark blue

counters with orange dots and one decorated with two orange intersecting lines; both burials dating to the middle of the 5<sup>th</sup> Century. Dotted counters have also been found in Cert 66 (first half of the 4<sup>th</sup> Century) and De Luca 110. From a technical point of view, it may be interesting to stress that dots and lines are not applied on the surface of the counter but inlaid in small holes and grooves! Perhaps the same technique can be observed when looking at the set of amber counters exhibited in the Museum Ferrara: the set consists of four types of counters: two plain counters, two with one hole, three with two holes and three with three holes are preserved. I presume that the holes were meant to be filled with glass paste, similar to some of the counters from De Luca 110. A very special counter with an applied green spiral over yellow intersecting lines comes from Cert 337 (early 5<sup>th</sup> Century).

Another type of decoration was found in Sasso Marconi: in a grave from the second half of the 5<sup>th</sup> Century, three glass paste counters divided into four black and white “pie slices” and crossed by two intersecting green and white lines have been found together with three counters with white dots and a green dot on top, and two counters with intersecting white and green lines. [12]

Yet a further type of decoration is the one by coloured bands, applied to the molten surface of the counter, which produces a swirling, marbled pattern. Counters of this type have been found in Certosa 317 (end of the 6<sup>th</sup>/early 5<sup>th</sup> centuries), Valle Pega 18C (c 450-430), and VP 134D (4<sup>th</sup>/3<sup>rd</sup> Century). This type is also known from Celtic male and female graves in Perugia,

[11] DUGGAN 2015; GILL 2016.

[12] GENTILI 1970: 241-249.



Figure 3. Pebbles from burial Certosa 392.  
Museo Civico Archeologico di Bologna,  
Photograph by Marco Ravenna.



Figure 4. Pebbles from burial Arnoaldi 110.  
Museo Civico Archeologico di Bologna,  
Photograph by Laura Minarini.

Montefortino, and Todi, and seems to have travelled even north and west of the Alps. [13] We see that these glass counters, including those belonging to the earliest glass counters found in the Etruscan cemeteries at Bologna, demonstrate highly sophisticated glass making.

As far as I know, no analyses have been made to determine the provenance of these counters. The existence of an Etruscan glass industry is not firmly established, while the small glass vessels (*aryballoi*, *amphoriskoi*) found in Spina, Bologna and Marzabotto are usually identified as Eastern Greek or Phoenician imports. [14] However, some chemical analyses of other glass objects from the Etruscan cemeteries of Spina and Bologna, such as small vessels and beads, have been made over the last years. [15] A comparison of this material with core-formed Rhodian glass from the 6<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> centuries preserved in the Louvre has shown that from a chemical point of view, the vessels are very homogeneous in their composition, the beads a little less, which, to be cautious is best explained by

a common origin of the raw material used. [16] This leaves us for the moment without a definite answer to the question of whether or not these gaming counters were locally produced [17] or imported from Eastern Greece or even Phoenicia.

Polished pebbles in different sizes, shapes and colours also appear frequently among the grave goods. It is not always clear whether or not they were used as gaming devices (counters for example), since they are found without dice much more often than glass counters are. [18] This is the case for example with 18 pebbles in grave Cert 3, 15 pebbles in Cert 318, 24 in Cert 392 (fig. 3), 14 from Giardini Margherita 17, 20 from Valle Trebba (VT) 77, and 13 from VT 603. In some cases the pebbles come in a bunch of a great variety of colours, sizes and shapes, as in Cert 3, 7, 27, 110, 151, 318, and 392 or VP 28D, VP 212B, VT 603 and De Luca 110. Since it is hard to imagine them being used as counters in a board game, they may simply have been collected for their beauty.

[13] Perugia: NATI 2008: 92 2.11, 117-118 5.8, 129 7.7, 162-163 1.21. Montefortino: BRIZIO 1899: 682, Tav. 5, 10, 10a, 10b, 11 (tomba XXIII, female); *ibid.*: 699 Tav. 11. Todi: FIORELLI 1881a. See also DILIBERTO & LÉJARS 2013: 445 fig. 5, 446-447.

[14] FRONTINI 1986: 236-237.

[15] ARLETTI, VEZZALINI, QUARTIERI, FERRARI, MERLINI & COTTE 2008; ARLETTI, RIVI, FERRARI

& VEZZALINI 2011; ARLETTI, MAIORANO, FERRARI, VEZZALINI & QUARTIERI 2010.

[16] ARLETTI, BELLESIA & NENNA 2012: 60 figs. 2-3, 61.

[17] FERRARI 1998.

[18] Gozzadini says he found some also in Villanovian graves: GOZZADINI 1856: 11.

Other pebbles, however, have been worked in order to give them a uniform shape. Arn 110 (fig. 4) and 114 for example contain counters, which have been described by the excavators of similar counters found in Perugia as having the size and shape of pigeons' eggs. [19] The pebbles of Cert 19, De Luca 9 and VP 483 are oval and flat. It is very likely that these pebbles were intentionally treated in order to use them as counters. Additionally, some groups of pebbles can easily be grouped by their colours and/or were deposited together with dice, which makes their function as counters very likely. In Cert 151 for example four different coloured groups of six pebbles were found together with two cubic dice. In Cert 110 two cubic dice lay among seven pebbles. Two red, two blue and two green pebbles were found in VT 18 together with two Etruscan type dice. The association of five pebbles with five glass counters and a cubic die from grave Cert 385, which may indicate that pebbles and counters belonged to opposite players in the same, is also relevant.

Pebbles are not, as one might be tempted to assume, a cheaper substitute for glass counters: Cert 27 (late 6<sup>th</sup>/early 5<sup>th</sup> Century) with twelve pebbles is one of the richer Bolognese graves, as is VT 128 (end of 5<sup>th</sup> Century) in Spina. VT 18 (c420), VT 603 (c480), and VT 203 (c440) also contained precious grave goods. Macellari pointed to the fact that as far as the Arnoaldi cemetery is concerned, pebbles seem to appear only in women's graves [20], an assumption that would have to be verified and checked against the other cemeteries.

Seven cowries were found together with 13 glass counters and a die of Etruscan type lying close to the left hand of the deceased in VT 203. Five cowries and 17 pebbles were found together with two oblong dice in VP 212B. 16 pebbles, four shells, four cowries and two oblong dice come from VT 65, most likely an adolescent grave. [21] And in VP 18C 11 cowries, 14 glass counters and two oblong dice were found. Other burials – VT 374 (21 cowries), VT 857 (two or three cowries), Cert 304 (3 cowries) – provided cowries without any other game related objects. In these cases, it is difficult to determine their function since cowries were also used as applications for clothes (see Cert 110, Zannoni 2, pl. LI) or elements of jewellery.

[19] CARATTOLI 1886: 410: "...della forma e dimensione di uova di piccione...".

[20] MACELLARI 2002: 231.

[21] MUGGIA 2004: 219-220.

[22] Three bone discs in Arn 58 and 8 bone discs in Cert 47 are for ornamental and other use.

[23] GOZZADINI 1870: 40.

Counters similar in shape to glass counters, but made of stone are found more particularly in burials of the 4<sup>th</sup> and 3<sup>rd</sup> centuries: 17 from Ceretolo 1877/1, 22 from Benacci 953, eight (or nine) from Benacci Caprara 1, and seven from VT 369, a rich grave from the late 4<sup>th</sup> Century, equipped with a lot of indigenous pottery. Exceptions are seven limestone counters from De Luca 9, dating to the 2<sup>nd</sup> quarter of the 5<sup>th</sup> Century, and Arn 110 (fig. 4), probably dating to the 3<sup>rd</sup> quarter of the 5<sup>th</sup> Century, which produced 16 (5, 5, 6) stone counters. Could it be that with the decline of Greek imports the supply of glass counters became more difficult?

Bone discs, the most frequent type of counters in Roman times, do not occur as gaming pieces. [22]

Anna Muggia analysed children's and adolescents' graves from Valle Trebba. In these graves, knucklebones appear in nine graves (i.e. 9,9% of the total). More often shells (*glycymeris*), which were found in 27 (29,7%) graves of both sexes. In six burials knucklebones and shells were associated. Knucklebones are known to be a favourite children's toy in antiquity, so the shells should also be regarded as something with which children played, even if shells do sometimes also appear in adults' graves.

## DICE

In most cases one to three dice made of bone or ivory accompany the counters, which is more regularly the case with glass counters than with pebbles. Three types of dice can be distinguished:

1. The typical Etruscan die is a flat rectangular solid, thus having two broad faces, two narrow and two small faces, a shape Gozzadini described as similar to Domino tiles. [23] Normally the points, indicated by one or two circles around a dot, are distributed 1-2, 3-4, 5-6, i.e. one opposite to two and so on, with the broad faces counting 5 and 6. Some of these dice have no points at all instead of 5 on the face opposite the 6 (Arn 118, 132 [fig. 1], 150, 151; Ars 6). And some – sometimes the same – do not have 1 nor 2, but large concentric circles on both faces (Arn 88, 119, 132 [fig. 1]; Ars 6). Due to the flatness of the shape, the points for the values 2, 3, and 4 are placed in line. But as soon as the dimensions allow, these points are indicated in the "normal" way, i.e. 2 and 3 diagonally and 4 with the dots placed in the corners (Arn 112, 118, 126, 128 [fig. 2], 132 [fig. 1]). In most cases the die will come to lie on the two broader faces showing 5 and 6. These traditional Etruscan dice were still in use well into the 4<sup>th</sup> Century (Cert 66: Celtic!).

2. Oblong dice, rectangular in shape with a more or less square base, share the same characteristics with



Figure 5.  
Glass counters and  
a die from burial  
Certosa 337.  
Museo Civico  
Archeologico di  
Bologna, Photograph  
by Marco Ravenna.

the type previously described but are more regular, so that the die will usually come to lie on four of the six faces.

3. Cubic dice appear at the beginning of the 5<sup>th</sup> Century BC, both at Spina and Felsina. In grave Valle Pega 72D from Spina, two cubic dice were recovered. One of them has the unusual point configuration 1-3, 2-4, 5-6, while the other one follows the standard Etruscan pattern\_1-2, 3-4, 5-6. [24] Both cubic dice from Cert 7 have also the Etruscan pattern 1-2, 3-4, 5-6, while the two dice from Cert 110, found together with 24 pebbles, have Blank-2, 3-4, 5-6. The later standard distribution 1-6, 2-5, 3-4 already appears at the beginning of the 5<sup>th</sup> Century on a cubic die, found along with two oblong dice of the Etruscan pattern in Cert 317, and on one from Cert 337 (fig. 5). But only since the last quarter of the 5<sup>th</sup> Century do cubic dice typically show the later standard distribution 1-6, 2-5, 3-4 (VT 264, VP 136A, VP 134D, Arn 58, Benacci 953). The Etruscan die remains the dominant type during the first half of the 5<sup>th</sup> Century, after which the cubic die with the standard spot configuration took the lead. Stick dice in the shape of two or three dice in a row ("tessere a tre dadi"), common more to the south of the Apennines, apparently were not in use in the Po Valley. [25]

In most graves that produced gaming material dice appear to be associated with counters. Second in line are counters without dice, which appear more often than dice only. I do not think that this observation gives us any clue as to the nature of the games played. With counters and dice someone would simply be perfectly equipped for both: board games with or without dice and pure dice games as well.

In many cases, bronze handles have been recorded, usually taken as handles for *cistae* or *situlae*. [26] On the other hand wooden game boards were sometimes also equipped with one or two bronze handles. A good example is the game board depicted in relief in the

Tomba dei Rilievi: it is equipped with two handles, one on one of the short sides, the other one on the long edge of the board. [27] In the same way two handles are attached to the board depicted on an Etruscan bronze mirror in Milan. [28] Although from a later date, the so-called "warrior's grave" in Stanway and grave 2 in Alton provide further examples. [29] The wooden game board that served as model for the one incised into a marble table in Ephesus, dating to the 2<sup>nd</sup> cent. AD, was a folding board with two omega-shaped handles. [30] Game boards with bronze handles are also attested from burials in the Germania libera (as for ex. Gommern, Neudorf-Bornstein, Aasø). Therefore, one might raise the question whether some of these bronze handles might indicate the former presence of a game board. Particularly striking seems to be Cert 110: According to Zannoni, the pebbles lay close to the left hand (h in Tav. LI); nearby a bronze handle was found with a lot of empty space towards the side where a game board might be expected.

Another intriguing context is burial VT 577 from the middle of the 5<sup>th</sup> Century. Near the right hand of the body, some pebbles and a die had been deposited. At the same spot four cylindrical bronze elements

[24] The distribution of the points is not always given in the publications.

[25] For these dice see for example: PAOLUCCI & RASTRELLI 1999: 81.90 n° II.46 fig., 137; n° II.49-51 fig., 138 (necropoli di via Montale, tomba 2, 1<sup>st</sup> quarter of the 5<sup>th</sup> Century); *ibid.* 45-46 Cat. n° 10.8 fig., 45 and 121 (necropoli della Pedata, tomba 10, end 6<sup>th</sup>/early 5<sup>th</sup> cent.); MINETTI 1997: 79 fig. 82 (necropolis della Palazzina, tomba 13); MINETTI & RASTRELLI 2001: 17, 32 fig. 13.29.

[26] See HOSTETTER 1986, pl. 51-57.

[27] BLANCK & PROIETTI 1986: 27 tav. Vb, Xia.

[28] GERHARD 1897: 144-146 pl. 109.

[29] SCHÄDLER 2007: 359-360; MILLETT 1986: 51-56 with fig. 11.

[30] SCHÄDLER 2016: 519-523.



were found still in place and forming a square (see Aurigemma's drawing p. 66). Such bronze rings appear frequently among the grave goods and are usually interpreted as feet for furniture such as stools and tables, since sometimes they still contain traces of wood. Aurigemma supposed that they belonged to a wooden box or table, on top of which the pebbles, the die and two cups and a *phiale* were placed. As Eddie Duggan suggested, one might also think of a game board instead, which the gaming pieces were laid upon.

## CELTS IN THE PADANA [31]

Among the first Celtic burials in Felsina are Arn 127 (1885/1) and Arn 128 (1885/4), dating to roughly the second half of the 5<sup>th</sup> Century. Arn 127 (1885/1) contained two dice of the Etruscan type and one fragmented die. According to Vitali, the finger rings and the *gancio di cintura* points to the Marne/Champagne region as the origin of the deceased. [32] Arn 128 (1885/4) produced four groups of six glass counters in different colours and two Etruscan dice (fig. 2). The contents of these graves testify to the presence of Celts who obviously were well integrated into the local society, since they adopted local burial practices and grave goods, including the "Etruscan" gaming material.

Other Celtic burials date to the 4<sup>th</sup> and 3<sup>rd</sup> centuries, the period during and after the Celtic invasion of the Po Valley. Dating to the first half of the 4<sup>th</sup> Century, Ceretolo 1877/1 produced 17 limestone counters. Cert 66 also dates to the first half of the 4<sup>th</sup> Century and some of the grave goods find parallels in transalpine Switzerland. [33] It produced two glass counters (one of them yellow) and an Etruscan die (1-2, 3-4, 5-6), which is a remarkably late example of this type of die. One of the richest Celtic graves around Bologna is Benacci 953, dating to the early 3<sup>rd</sup> Century. Among *instrumentum* for the symposium, of military and athletic character also 22 limestone counters and three cubic dice were found. They had been placed between the symposium ware and the weapons along the right side of the body. Similar and contemporary is Benacci-Caprara 1 with 8 limestone counters.

These burials testify to an etruscized Celtic population, which, judging from the grave goods, together with the Etruscan lifestyle adopted its originally Greek elements including the symposium and the games such as *kottabos* and board and dice games.

## A GREEK BOARD GAME IN ETRURIA?

Board games are attested in the Etruscan iconography since the late 6<sup>th</sup> Century. [34] But only three representations reveal details about the game board. The relief in the "Tomba dei Rilievi" shows a large game board with a bag, which probably served for storing dice and counters. The playing surface is organised in eleven parallel lines. Similar lined game boards are depicted on two well-known bronze mirrors: On an Etruscan mirror preserved in the Soprintendenza ABAP in Milan Achilles and Ajax are holding a game board with seven parallel lines on their knees. [35] On both sides each line ends in a circle representing a counter or a depression in which to place one, while two rectangular objects depicted between the lines can be interpreted as dice. Similarly, a Praenestine mirror in the British Museum shows a couple playing on a board with twelve parallel lines ending in small circles. [36] The lined board is the only type of game board attested from Etruscan sites.

Such game boards with parallel lines are likely to belong to the "pente grammai" type of game, a Greek board game played with dice described by Pollux. [37] He tells us that both players had five counters on the five lined board – in the same way it is depicted on a *kyathos* in Bruxelles – and that the line in the middle was called the "sacred line". A number of boards with five parallel lines have been identified among the archaeological record, incised into floors or painted on miniature gaming tables, often with the lines ending at both ends in a small depression or circle to hold one counter. But also enlarged versions with nine and 11 lines are known from Greece: On the miniature terracotta gaming table from Athens kept in the Danish National Museum in Copenhagen one counter is placed on both ends of nine parallel lines. A gaming table in the Asklepieion at Epidauros originally had two "Five

[31] See recently DUGGAN 2015: 27-38.

[32] VITALI 1992: 395.

[33] ZANNONI 1876.

[34] CERCHIAI 2008: 91-105. However, I would like to express some doubts concerning the interpretation of the lower scene of the "stela dell'antella" Peruzzi as a gaming scene (see MAGI 1932: 17 n. 14 tav. X).

[35] Gustav KÖRTE in GERHARD 1897: 144-146 pl. 109; MANSUELLI 1946-1947: 58.

[36] SCHÄDLER 2012 with bib. The number of lines is certainly erroneous, because the type of game necessitates an odd number of lines, see below.

[37] KÖRTE 1897: 145. For the game see SCHÄDLER 2009a: 169-192.

Lines"-boards, to one of which six more lines were added at a later date. [38] Recently, another Athenian miniature terracotta gaming table contemporary to the one in Copenhagen, was sold by auction in London: it shows eleven parallel lines ending in circles. [39] A similar table is kept in the Archaeological Museum at Brauron. "Pente grammai" is the game the "brettspielende Helden" play on the numerous Athenian black-figure vases, of which many have been found in Etruria.

It seems therefore that the Etruscans since the 6<sup>th</sup> Century knew and played a Greek board game played with dice and counters on a board with an odd number of parallel lines. The association of counters and dice in the graves may corroborate this conclusion. The question is whether they played the game according to similar rules as those given by Pollux and Eustathios for "Five lines" or according to different rules.

## OBSERVATIONS

In the discussion about the role of games and the culture of play in the Etruscan society, the games are often linked to the symposium and to the political, economic, and military elite. [40] In many graves, which produced dice and/or counters, utensils for the symposium form a significant part of the grave goods, testifying to the importance of what the members of the Etruscan as well as the Celtic leading classes considered to be a Greek symposium. One Greek game formed an integral part of the banquet – the *kottabos*, attested by Etruscan wall paintings and several stands that have been found in Etruscan and Celtic graves. [41] Judging from the burials, it seems therefore that board and dice games were also practiced in the same context. As a matter of fact, in VT 617 (late 5<sup>th</sup> cent.) for example, dice and counters lay at the right-hand side and among tableware. In Cert 108 (2<sup>nd</sup> qu. 5<sup>th</sup> cent.) the counters and dice were placed in the middle between the symposium ware and the candelabra. [42] On the other hand, gaming material was also found at a distance from the symposium ware instead. This is the case for example in VT 680, where 13 pebbles and three dice were placed

to the left of the body, while the tableware was on the other side. In VT 1014 two counters and two dice were placed at a certain distance from the rest of the grave goods. [43] In Cert 27 twelve pebbles lay close to the right knee, while the rest of the grave goods were placed to the left of the body and below the feet. [44] In Cert 318, the 15 limestone pebbles were placed at the lower end of the chamber, far away from everything else in the grave. [45] In the Celtic warrior grave Benacci 953, too, dice and counters were placed in the middle between the weapons at the right of the legs and the symposium utensils at the right of the head. [46] In two burials from Perugia, we find the counters and dice placed beneath the feet together with personal belongings. [47] Usually though the gaming pieces were placed near the right or left hand (see for example Cert 19, 66, 110, 337; VT 128, 203, 271, 512, 577, 603, 617, 680, 784, 915, 931), ready to be used. Considering that the position of the gaming material in the graves was meaningfully constituted, this might perhaps mean that these games were played not only in the context of the symposium but also on other occasions.

Drawing conclusions about the nature and rules of the games based on the number of counters and dice found in graves poses obvious problems. [48] First of all we cannot be sure that the number of counters retrieved always corresponds to the original number deposited in the grave: small glass counters and pebbles are easily overlooked, especially during excavations under unfavourable weather conditions or with high groundwater level. Moreover, many graves have been sacked in antiquity, which might also have led to a loss. Not forgetting that we do not even know, who exactly placed the counters in the grave and where that person got them. Apparently, scholars are inclined to think that they once belonged to the deceased and that they were placed in order to make sense for him or her or for those who participated in the funeral. In most cases, the number of counters is in no relation whatsoever to any known board game, especially when there are only a handful of them or an uneven number of pieces or unequal numbers of colours. [49] It is possible that counters were placed just to represent a

[38] BLINKENBERG 1898: 3-4 nr. 2, 6-12.

[39] BONHAMS 2017: 67 lot 94. The table is now kept in the Swiss Museum of Games, La Tour-de-Peilz.

[40] GILL 2016: 105-106; CHERICI 2001: 183-188; CERCHIAI 2008: 93.

[41] See: AMBROSINI 2013: 1-38.

[42] ZANNONI 1876: vol. 2, tav. L.

[43] POZZI 2011: 254-256.

[44] ZANNONI 1876: vol. 2, tav. XIX.

[45] *Ibid.*: vol. 2, tav. CVII.

[46] VITALI 1992: 285, 288.

[47] BRIZIO, 1899: 682 tomba XXIII tav. V: 699 tomba XXXV tav. XI.1.

[48] See SCHÄDLER 2007.

[49] Considering the incomplete documentation available, with only part of the burials published and missing or contradictory numbers of counters given, it makes no sense to draw too much on precise statistics.



board game with counters, especially when there are only a few of them like the dotted one and the yellow one from VT 308, which was perhaps simply meant as one of each kind. In other cases it looks as if one or more counters were deliberately omitted from the set (Arn 80 [fig. 6], Arn 110 [fig. 4]), perhaps with the intention to remove the game from secular use or with the idea to give an advantage to the deceased in case he would play the game in the afterlife.

Nonetheless, sometimes counters and pebbles come in groups of different colours. Arn 110 (fig. 4) contained three groups of five, five and six pebbles; Arn 132 (fig. 1) produced six white, six blue and six dotted counters together with three dice. From the *tomba grande* in the Giardini Margherita come three dark green counters, six dark green counters with a dot, five dark green counters with lines and three Etruscan dice; from Arsenale 6 six white, six turquoise, six dotted counters and three oblong dice. And in VT 18 two red, two green and two grey pebbles plus two dice were found.

Four groups of six green, blue, white and decorated counters, associated with two dice remain from Arn 128 (1885/4 [fig. 2]; but note: of twenty-six that had been found, only twenty-four are preserved). Arn 80 (the so-called “grave of the panathenaic amphoras”, [fig. 6]) contained five yellow, five green, five blue and six white counters. Arsenale 4 preserved six green, six white, five turquoise and nine blue counters with two oblong dice, and Cert 151 four groups of six different coloured pebbles plus two Etruscan dice.

A certain preference for the number six seems to emerge from these data. Already one hundred years ago, this led Alessandro Della Seta to assume that they must have belonged to a game that required six counters per player. [50] On the other hand, the remarkable amber set in the Museum Ferrara looks as if the set once consisted of four groups of three counters. Eddie Duggan, trying to find precursors of the Welwyn Garden City counters, suggested that these groups of counters “may be examples of a hitherto overlooked four-player game”. [51] But what is to be done with the counters divided into three groups only, as those from the burials cited above and from Sasso Marconi? A three-player board game is rather unlikely to have existed in antiquity.

It is intriguing that we do not know of any board games for four players from the Graeco-Roman world. All the iconographic representations of board game players, Greek as well as Etruscan, show two players only. Nor do we know a board game played with six counters per side. Assuming that game boards mentioned above are enlarged variants of “Five Lines”, one would need five, seven, nine or eleven counters per player – but never six, if the principle indicated by Pollux was followed, that both players had as many counters as there were lines on the board. The contacts between the Etruria Padana and Greece and the Greeks

[50] DELLA SETA 1918: 450.

[51] DUGGAN 2015: 17.

were so close during the Certosa period, that it is hard to imagine that Greek rules of the games remained unknown to the Etruscans. But since the Etruscans obviously made their own rules as far as the symposium is concerned – the presence of women for example – they also might have made up their own rules for board games. Therefore, we have perhaps to reckon with games of which no literary or iconographic evidence exists.

Some strange dice may be mentioned in this context that may point to some particular games, which required unusual material. In a burial in Brindisi (contrada Paradiso) three cubic dice were found, two of which with the modern spot configuration, while the third one bears the numbers 1-1, 3-3, 5-5. [52] And Emil Braun reports the find of two dice from Palestrina, with the spot configuration 1-1, 5-5, 6-6 and 2-2, 3-3, 4-4 respectively. [53]

None of these “sets” of counters indicates the presence of a special gaming piece, which would have a particular function in the game. [54] One exception is the outstanding counter from Cert 337 (early 5<sup>th</sup> Century, fig. 5). But if a special piece were an inherent element of the game, one would expect it to appear more often, if not regularly. Therefore, the one counter from Cert 337 is best explained as an individual gift from a friend or a member of the family or even a collectible.

Various scholars stressed the significance of board games as a status symbol and identity generating element for the Etruscan but also for the etruscized Celtic élites. [55] Characterized by an imminent antagonism, board games seem to have transported values linked to warfare and athletics on the one hand and to a privileged lifestyle on the other. Cherici stressed the parallels of the lined game boards and the “brettspielende Helden”, who were warriors as well as athletes, very popular in Etruria. For him, the board games of the upper classes were a simulation of war [56] and the knowledge of their rules, restricted to a group of initiated, would have contributed to the identity of the military elite. The image of the heroes playing “Five Lines” is certainly linked to

an Aristocratic value system, which seems to have been understood and appreciated by the Etruscan elite. [57] However, without taking into account the important element of chance and destiny, which is inherent in their game, neither the iconography of the “brettspielende Helden” nor the significance of the games on the lined board for the Etruscan and Celtic élite can be completely understood. “Five Lines”-type games are certainly not a simulation of war as Cherici and Cerchiali suggested [58], even if a competitive element is often present in two player board games. In this type of game, not only strategic skill will decide the outcome, but chance (which is not identical to pure hazard) has its say. In the case of Ajax and Achilles it is Achilles’ privileged relationship to the gods that decides in his favour. [59] The fact that they are privileged by the gods is a constitutive element of aristocratic identity.

Cerchiali sees the players in the context of a male, adult group, devoted to an activity principally for old men: once retired from active military service, they would play war games as a substitute, a war simulation. In his view the Helden symbolize the values of the *polis*, and the players see themselves as the new founders of the *polis*. The game board would signify the *polis* and the *pestoi* the citizens (*politai*). He points to variants of the scene where Athenian citizens replaced Ajax and Achilles. I think that this substitution has nothing to do with *polis* values, but with the conviction that destiny is what unites heroes as well as “normal” citizens. In Athens, the heroes disappear from the vases after the Persian wars along with the rise of the Athenian democracy, which also gave birth to a new game: *Polis*. The concept of board and pieces representing the *polis* and the *politai* developed in the framework of this game, and cannot be applied to the archaic “Five Lines” game. Lastly, the games should not only be considered within the framework of male values such as warfare and athletics, since gaming material was also and relatively often found in Etruscan female burials. [60] The society must have regarded adequate to place gaming pieces in women’s graves. ■

[52] FIORELLI 1881b: 374.

[53] BRAUN 1855: XLVI.

[54] See SCHÄDLER 2009a: 185-187, against Leslie Kurke’s proposal of a “king piece” (KURKE 1999: 263-264) in “Pente Grammai”.

[55] KURKE 1999: 247-267; CHERICI 2001: 179-191, esp. 185; CERCHIALI 2008; DASEN 2015.

[56] However, he mixed up (p. 186-187) the sources about the Roman games *Latrunculi* and *XII Scripta* and

obviously misunderstood Isidore’s description of *Alea*, which is a variant of *XII scripta*, i.e. a game of the backgammon family, and not at all played on a “chess board” (“scacchiera”).

[57] CERCHIALI 2008: 93.

[58] CHERICI 2001: 187.

[59] See SCHÄDLER 2009b and DASEN 2015.

[60] The distinction of the sexes is in most cases based on the grave goods.

## GRAVES WITH GAMING FINDS FROM BOLOGNA AND SPINA

Grave N.	Date approx.	Counters	Dice	Handles
----------	--------------	----------	------	---------

### Spina, Valle Trebba

VT 931	500-450	6 (7) white pebbles		
VT 221	early 5 <sup>th</sup>	7 pebbles	2 cubic	
VT 603	c480	13 pebbles (11 black, 2 light grey)		1
VT 680	475-470	13 pebbles white and dark	3 rect., ivory	
VT 313	475-50		2 rect. ivory	1 omega shape
VT 394	475-25		1 rect.?	1
VT 528	470-50		3 cubic	
VT 308	c460	2 glass (1 blue, 1 yellow)	1 rect.	
VT 65	460-50	16 pebbles 4 shells 4 cowries	2 oblong	
VT 577	460-50	4 pebbles	1 rect.	
VT 392	450-25	4 pebbles (2 dark, 2 lighter)	1 rect.	1
VT 784	450-400	9 glass	1 cubic	
VT 203	c440	13 (14) pebbles; 12 blue-green, 2 light-coloured 7 shells	1 rect.	
VT 558	440-30	8 pebbles: 4 irregular, 4 white		1
VT 617	440-20 480 (Berti 1983)	5 glass (4 green, 1 yellow)	2 rect.	1
VT1052	440-400		1 oblong?	
VT 271	430-20	23 (22: Negroli) pebbles white and dark blue	2 cubic	1 situla or cista handle
VT 512	430-400	2 glass (blue)		1
VT 915	430-400	3		
VT 264	425-400	3 (1 glass grey, 2 pebbles?)	2 cubic standard	1
VT 611	425-400		1, ivory	
VT 77	c420	20 pebbles		
VT 128	420 /end 5 <sup>th</sup>	6 pebbles	2 flat, ivory	1
VT 1014	end 4 <sup>th</sup> - early 3 <sup>rd</sup>	2 glass	2 cubic standard	
VT 369	330-300	7 stone	2 cubic, bone, standard	
VT 580		9 pebbles, 5 shells	1 cubic	
VT 320	250-200	1 pebble		
VT1040			2 astragals	

### Museo Archeologico Nazionale di Ferrara

VT 18	420	6 pebbles: 2 red, 2 green, 2 grey	2, numbers illegible	1
-------	-----	-----------------------------------	----------------------	---

### Spina, Valle Pega

VP 72D	500-480		2 cubic (Nr. 9): 1-3, vorne 4, oben 5; vorne 5, oben 4, Seite 2 (Punkt-Kreis)	
VP 483	early 5 <sup>th</sup>	22 pebbles		
VP 41D	490-80		2 oblong	1
VP 212B	450	17 pebbles 5 cowries	2 oblong: 1-2, 3-4, 5-6	1
VP 4	c450	2 blue spiral dec.	1 cubic 1-6, 2-5, 3-4	
VP 18C	450-30	11 cowries 14 counters	2 oblong: 1-2, 3-4, 5-6 (3-6 on the large faces)	2
VP 28D	450-400	4 pebbles: 2 white, 2 grey		
VP 11C	420		1 oblong: 1-2, 3-4, 5-6	
VP 136A	350 end 5 <sup>th</sup> / early 4 <sup>th</sup>		3 cubic: 1-6, 2-5, 3-4	1 big, 1 small
VP 134D	330-280	13 glass counters in diff. colours	3 cubic: 1-6, 2-5, 3-4	

### Bologna, Arnoaldi (550-350 BC)

A80	end 6 <sup>th</sup>	3x5 (blue, green, yellow), 1x6 (white) glass	3 cubic bone	
A78	460-50	7 pebbles		
A118	c450	3 glass: 2 white, 1 blue	1 rect. flat: 1-2, 3-4, ?-6	
A119	c450?		1 rect. 1-2, 3-4, 5-6; 1 circle on both small faces.	
A132	c450	6 dotted, 6 white, 6 green	3 rect. 3-4, ?-6; 1 circle on both small faces.	
A147	c450	1 pebble		
A88	c450-40	6 blue, 1 dark blue, glass orig. 24 or 18 counters	3: 3-4, 5-6, 1-1 (!) or 1-2 missing	
A151	450-40		1 rect. flat: 1-2, 3-4, ?-6	
A128 1885/4	c450-25	6 with orange dots/stripes, 6 blue, 6 turquoise, 6 white	2 rect. flat. 1-2, 3-4, 5-6	1
A60	450-25?	6 white pebbles		
A110	450-25	2x5, 1x6 white limestone and granite		
A114	450-25	19 pebbles: 7 white, 6 brown, 3 rose, 3 grey-green	3 rect. flat 1-2, 3-4, 5-6 (n° 5 on 3 <sup>rd</sup> die)	
A109	450-400		1 oblong: points on 3 faces	
A127 1885/1	425-20		2 rect. flat. + 1 fragm.: 1-2, 3-4, 5-6)	
A121	c420	5 dotted blue-turquoise, 3 blue, 3 turquoise	1	1
A58	375-50		1 cubic, bone 1-6, 2-5, 3-4	
A150			2 rect. flat: 1-2, 3-4, 5-6; 1-2, 3-4, ?-6	
A21	end 5 <sup>th</sup> / early 4 <sup>th</sup> c.	1 big pebble, 3 little pebbles		

**Bologna, Certosa (Zannoni, Scavi della Certosa)**  
End 6th / early 4th century BCE

Cert.27	end 6th / early 5th c.	12 pebbles		
Cert.317	525-475	3 glass spiral decoration.	2 oblong stand. 1 cubic standard	
Cert.3	early 5th c.	18 pebbles		
Cert.7	early 5th c.?	24 pebbles (4x6?)	2 cubic 1-2, 3-4, 5-6!	
Cert.337	500-450, perhaps early 5th c.	19 glass	1 cubic standard	
Cert.151	475-450	24 pebbles (4x6)	2 etr. 1-2, 3-4, 5-6	
Cert.318	475-50	15 (16) pebbles		
Cert.110	475-50	7 pebbles, 4 cowries in line	2 cubic: blank-2, 3-4, 5-6	1
Cert.108	c460	9 glass: 5 yellowish, 5 blueish	2 oblong	
Cert.89	450-00	9	2 etr. 1-2, 3-4, 5-6	
Cert.66	400-350	2 glass: 1 yellow, 1 blue	1 oblong, bone, double circles; 1-2, 3-4, 5-6	
Cert.19		6 pebbles		
Cert.385		5 pebbles 5 glass	2 cubic standard	
Cert.389		6 glass	2 cubic standard	
Cert.392		24 pebbles: different shapes and colours		
Cert.417		8 bone discs ornam.		

**Bologna elsewhere**

De Luca 9	475-50	7 limestone	3 oblong standard	
De Luca 15	460-50		2 etr.: 1-2, 3-4, 5-6	
De Luca 110	c420-10	15 (16) glass, 4 of which with inserted dotted decoration	3 etr: 1-2, 3-4, 5-6; one has erroneously 1-2, 4-, 5-6	
Ars 1			2 oblong 1 cubic (NotScavi 1886, p. 67sq.)	
Ars 4	c450	6 green, 6 white, 5 turquoise, 9 blue	2 oblong (NotScavi 1886, p. 72sq.)	
Ars 6		6 white, 6 turkish, 6 turquoise with white dots	3 oblong: 1-1, 3-4, blank-6 (NotScavi 1886, p. 74)	
Aureli 6	c465	12 pebbles	1	
Via dei Mille	450-25	3	2	
Ceretolo 1877/1	375-350 Vitali: 1 <sup>st</sup> qu. 4 <sup>th</sup> c.	17 limestone "rosato e chiaro"		
Benacci 953	early 3 <sup>rd</sup> c.	22 limestone	3 cubic standard (only 1 with all the faces preserved)	
Benacci Caprara 1	early 3 <sup>rd</sup> c.	8 limestone (NotScavi 1889, p. 294: 9)		
GM 9	end 6 <sup>th</sup> c.	6	3 (NotScavi 1889, p. 207sq.)	

GM sgabello	end 6 <sup>th</sup> / early 5 <sup>th</sup> c.	14 (15?) with dots (NotScavi 1887, p. 341sq.: 20)		
GM 17	end 6 <sup>th</sup> / early 5 <sup>th</sup> c.	14 various (NotScavi 1889, p. 210: 10)		
GM 14?	5 <sup>th</sup> c.	x glass	2 (NotScavi 1876, p. 181)	
GM 2		x glass (NotScavi 1876, p. 51)		
GM			2 (NotScavi 1876, p. 82)	
GM 6			1, ivory (NotScavi 1889, p. 182)	
GM 19		5	3	
GM grande	after 450	14: 3 dark green, 6 dark green with a dot, 5 dark green with a line	3 rect. flat fragmented	
Battistini 11	450-400	4 glass	1	
Battistini			12: 4 flat, 3 oblong, 5 cubic	
?			8 or 9: 1 flat, 5 oblong. 2-3 cubic	

This paper is part of the research conducted by the ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520)

## BIBLIOGRAPHIE

- AMBROSINI, Luca, 2013, « Candelabra, Thymiateria and Kottaboi at Banquets: Greece and Etruria in Comparison », *Etruscan Studies* 16.1, p. 1-38. Retrieved 2 Jan. 2018, from doi:10.1515/etst-2013-0007
- ARLETTI, Rossella, MAIORANO, C. & FERRARI, D. & VEZZALINI, G. & QUARTIERI, S., 2010, « The first archaeometric data on polychrome Iron Age glass from sites located in northern Italy », *Journal of Archaeological Science* 37, p. 703–712.
- ARLETTI, Rossella, VEZZALINI, G., QUARTIERI, S., FERRARI, D., MERLINI, M. & COTTE, M., 2008, « Polychrome glass from Etruscan sites: first non-destructive characterization with synchrotron m-XRF, m-XANES and XRPD », *Applied Physics A*, 92, p. 127-135.
- ARLETTI, Rossella & RIVI, L. & FERRARI, D. & VEZZALINI, G., 2011, « The Mediterranean Group II: analyses of vessels from Etruscan contexts innorthern Italy », *Journal of Archaeological Science* 38, p. 2094-2100.
- ARLETTI, Rossella, BELLESIA, Sonia & NENNA, Marie-Dominique, 2012, « Core-formed glass containers found on Rhodes (end of the 6th – 5th Century BC). Chemical analysis », *Annales du 19e Congrès de l'AIHV*, Thessaloniki, p. 55-64.
- AURIGEMMA, Salvatore, 1960, *Scavi di Spina. La necropoli di Spina in Valle Trebba*, 1, Roma.
- AURIGEMMA, Salvatore, 1965, *Scavi di Spina. La necropoli di Spina in Valle Trebba*, 2, Roma.
- BERTI, Fede, 1994, « Spina: analisi preliminare della necropoli di Valle Trebba », in Juliette de La Genière (éd.), *Nécropoles et sociétés antiques (Grèce, Italie, Languedoc). Actes du Colloque international du Centre de recherches archéologiques de l'université de Lille III (Lille, 2-3 décembre 1991)* (Cahiers du Centre Jean Bérard XVIII), p. 181-202.
- BLANCK, Horst & PROIETTI, Giuseppe, 1986, *La tomba dei rilievi di Cerveteri*, Roma.
- BLINKENBERG, Christian, 1898, « Epidaurische Weihgeschenke I », *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts Abteilung Athen* 23, p. 1-14.
- BONHAMS, 2017, *Antiquities, Thursday 6<sup>th</sup> July 2017*, London.
- BRAUN, Emil, 1855, « Scavi di Palestrina », *Bullettino dell'Istituto di corrispondenza archeologica per l'anno 1855* (Monumenti, annali e bullettini pubblicati dall'Istituto di corrispondenza archeologica nel 1855, fascicolo II), Gotha – Leipzig, p. XLVI-XLVIII.
- BRIZIO, Edoardo, 1899, « Il sepolcreto gallico di Monttefortino, presso Arcevia », *Monumenti Antichi* 9, p. 617-808.
- CARATTOLI, Luigi, 1886, « Scavo del fondo Braccio », *Notizie degli scavi di antichità*, p. 410-411.
- CERCHIAI, Luca, 2008, « Gli etruschi e i pessos », dans E. Greco (éd.), *Alba della città, alba delle immagini?: da una suggestione di Bruno d'Agostino*, Athinai, p. 91-105.
- CHERICI, Armando, 2001, « Tombe con armi e società a Todi con note su simposio, tesserae lusoriae, strigili », dans G.M. Della Fina (éd.), *Gli Umbri sul Tevere (Atti VIII Convegno Internazionale di Studi sulla Storia e l'Archeologia dell'Etruria, Orvieto 2000)*, *Annali della Fondazione per il Museo Claudio Faina* VIII, p. 179-191.
- DASEN, Véronique, 2015, « Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'aléa », *Revue du Mauss* 46, p. 81-98.
- DELLA SETA, Alessandro, 1918, *Il Museo di Villa Giulia*, Roma.



- DILIBERTO, Manuela & LÉJARS, Thierry, 2013, « Un cas de mobilité individuelle aux IVe et IIIe s. a.C.: l'exemple des pièces de jeu d'origine italique trouvées au nord des Alpes », dans Anne Colin & Florence Verdin (éd.): *Mobilité des hommes, diffusion des idées, circulation des biens dans l'espace européen à l'âge du Fer, Actes du XXXVe colloque de l'AFEAF, Bordeaux, 2-5 juin 2011*, Bordeaux, p. 439-458.
- DUGGAN, Eddie, 2015, « Strange Games: some Iron Age examples of a four-player board game? », *Board Game Studies Journal online* 9, p. 17-40.
- FERRARI, Daniela (ed.), 1998, *Vetri antichi: arte e tecnica*. Bologna, Museo civico archeologico, 27 ottobre 1998-27 giugno 1999, Bologna.
- FIORELLI, Giuseppe, 1881a, « Todi », *Notizie degli scavi di antichità*, p. 165-166.
- FIORELLI, Giuseppe, 1881b, « Brindisi », *Notizie degli scavi di antichità*, p. 374-376.
- FRONTINI, Patrizia, 1988, « Vasetti e perle di vetro policromo », dans Raffaele De Marinis (éd.), *Gli Etruschi al nord del Po*, vol. 1, Mantova, p. 236-237.
- GENTILI, Gito Vinicio, 1970, « La recente scoperta di due tombe etrusche a Sasso Marconi (Bologna) », *Studi Etruschi* 38, p. 241-249.
- GERHARD, Eduard (éd.), 1897, *Etruskische Spiegel*, vol. 5, Berlin.
- GHIRARDINI, Gherardo, 1910, « Tornata – 29 maggio 1910 », *Atti della R. Deputazione di storia patria per le provincie di Romagna* 3a serie, 28, p. 381-383.
- GILL, David W. J., 2016, « From the Po to Essex: board games and the symposium », dans Eddie Duggan & David W. J. Gill (éd.), *From Cardboard to Keyboard, Proceedings of Board Games Studies Colloquium XVII*, Lisboa, p. 103-112.
- GOZZADINI, Giovanni, 1856, *Intorno ad altre settantuna tombe del sepolcreto etrusco scoperto presso a Bologna*, Bologna.
- GOZZADINI, Giovanni, 1870, *Di ulteriori scoperte nell'antica necropoli a Marzabotto nel Bolognese*, Bologna.
- HAACK, Marie-Laurence, 2009, « Grécité réelle et Grécité fantasmée », dans M.-L. Haack (éd.), *Écritures, cultures, sociétés dans les nécropoles d'Italie ancienne*. Table-ronde des 14-15 décembre 2007 *Mouvements et trajectoires dans les nécropoles d'Italie d'époque pré-républicaine et républicaine*, Bordeaux, p. 45-62.
- HOSTETTER, Eric, 1986, *Bronzes from Spina*, Mainz am Rhein.
- KURKE, Leslie, 1999, « Ancient Greek Board Games and how to Play Them », *Classical Philology* 94.3, p. 247-267.
- MACELLARI, Roberto, 1999, « Gli scavi dei sepolcreti di Bologna », dans Elisabetta Govi (éd.), *Le ceramiche attiche a vernice nera di Bologna*, Bologna, p. 13-28.
- MACELLARI, Roberto, 2002, *Il sepolcreto etrusco nel terreno Arnoaldi di Bologna (550-350 a.C.)*, Bologna.
- MAGI, Filippo, 1932, « Stele e cippi fiesolani », *Studi Etruschi* 6, p. 11-85.
- MANSUELLI, Guido Achille, 1946-1947, « Li Specchi figurati etruschi », *Studi Etruschi* 19, p. 9-137.
- Millett, Martin, 1986, « An Early Roman Cemetery at Alton, Hampshire ». *Proceedings of the Hampshire Field Club* 42, p. 43-87.
- MINETTI, Alessandra, 1997, *Museo civico archeologico di Sarteano*, Siena.
- MINETTI, Alessandra & RASTRELLI, Anna, 2001, *La necropoli della Palazzina nel Museo civico archeologico di Sarteano*, Siena.
- MONTANARI, Giovanna, 1950-1951, « Il sepolcreto felsineo Battistini », *Studi Etruschi* 21, p. 305-322.
- MORPURGO, Giulia, 2011, *Il sepolcreto etrusco De Luca di Bologna. Rituale funerario ed articolazione sociale*, PHD thesis Univ. Padova.
- MORPURGO, Giulia, 2018, *I sepolcreti etruschi di Bologna nei terreni De Luca e Battistini (fine VI – inizi IV secolo a.C.)*, Bologna.
- MUGGIA, Anna, 2004, « Impronte nella sabbia. Tombe infantili e di adolescenti nella necropoli di Valle Trebba a Spina », *Quaderni di archeologia dell'Emilia Romagna* 9.
- NATI, Danilo, 2008, « Le necropoli di Perugia 1 », Città di Castello.
- PAOLUCCI, Giulio & RASTRELLI, Anna, 1999, *Chianciano Terme I. Necropoli della Pedata (tombe 1-21), Necropoli di Via Montale (tombe 2-4), Quaderni del Museo Civ. Arch. di Chianciano Terme* 3, Roma.
- POZZI, Annalisa, 2011, *Le tombe di Spina con iscrizioni etrusche*, PHD thesis Univ. Padova.
- SASSATELLI, Giuseppe, 1990, « La situazione in Etruria Padana », dans: *Crise et transformation des sociétés archaïques de l'Italie antique au V<sup>e</sup> siècle av. J.-C.*, Actes de la table ronde de Rome (19-21 novembre 1987), Rome (Collection de l'École française de Rome 137), p. 51-100.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2007, « The doctor's game – new light on the history of ancient board games », dans Philip Crummy et al. (éd.), *Stanway: An Elite burial site at Camulodunum*, London (Britannia Monograph Series No. 24), p. 359-375.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2009a, « Pente grammai – the Ancient Greek Board Game Five Lines », dans Jorge Nuno Silva (éd.), *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*, Lisboa, p. 169-192.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2009b, « Ajax et Achille jouant à un jeu de table », dans Annemie Buffels (éd.), *L'Art du Jeu. 75 ans de loterie nationale*, Gand, p. 64-65.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2012, « Miroir avec scène de jeu de plateau », dans Isabelle Bardiès-Fronty & Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi (éd.), *L'Art du jeu, jeu dans l'art*, Catalogue de l'exposition au Musée de Cluny, RMN-Grand Palais, p. 62.
- SCHÄDLER, Ulrich, 2016, « Der Spieltisch im Peristylhof 38b », dans Elisabeth Rathmayr (éd.), *Hanghaus 2 in Ephesos. Die Wohneinheit 7: Baubefund, Ausstattung, Funde, Forschungen in Ephesos*, Band VIII/10, Wien, 519-523.
- Spina. Storia di una città tra Greci ed Etruschi*, 1993, Catalogo della Mostra, Comune di Ferrara, Ferrara.
- UGGERI, Giovanni, 1978, « Spina, Rivista di Epigrafia Etrusca », *Studi Etruschi* 46, p. 288-323 (in coll. con S. Uggeri Pattitucci).
- VITALI, Daniele, 1992, *Tombe e necropoli galliche di Bologna e del territorio*, Bologna.
- ZANNONI, Antonio, 1876, *Gli scavi della Certosa di Bologna*, Bologna.

## SPIELE UND SPIELEN IM RÖMISCHEN ÄGYPTEN: DIE ZEUGNISSE DER VERSCHIEDENEN QUELLENARTEN

Rudolf HAENSCH

Professor  
Kommission für Alte Geschichte und Epigraphik des  
Deutschen Archäologischen Instituts  
rudolf.haensch@dainst.de

### ABSTRACT

#### Games and Play in Roman Egypt: The Evidence of the Different Types of Sources

Soldiers were - and are always - players, partly in order to pass the time. Is this statement true for all professional soldiers of the Roman army in the Imperial period? This article will gather as exhaustively as possible the literary and archaeological sources concerning the practices of games and play in the Roman army. On this base, we will examine the popularity of different games and question if some games were produced specifically for the soldiers. This paper will thus present for the first time the papyrological (and literary) evidence concerning toys and games in Greek and Roman Egypt, discuss the archaeological evidence for

#### KEYWORDS

Fortis of the Eastern desert,  
*genius ludi*,  
icosaèdre,  
Juifs,  
ostraca,  
papyri,  
private letters,  
Roman army,  
*schola*.

gaming in the forts and quarries in the Eastern desert, taking also into consideration the evidence from other Roman military sites all over the Roman empire, present the references to games and gaming materials invented in Greek and Roman Egypt.

#### Les jeux et pratiques ludiques en Égypte à l'époque romaine : le témoignage des différents types de sources

Les soldats ont été - et sont toujours - des joueurs, en partie pour faire passer le temps. Est-ce vrai pour tous les soldats professionnels de l'armée romaine du Haut Empire ? Cet article réunit de manière aussi complète que possible les sources littéraires et archéologiques sur les jeux et les pratiques ludiques dans l'armée romaine. Nous examinerons la popularité des différents jeux en nous interrogeant sur la production de certains jeux spécifiquement pour les soldats. Cet article vise les trois objectifs suivants : il entend présenter les témoignages papyrologiques (et littéraires) relatifs aux jouets et aux jeux dans l'Égypte durant les époques grecque et romaine, discuter les témoignages archéologiques en provenance des établissements militaires et des carrières du désert oriental en Égypte et les comparer avec les découvertes du même type provenant d'autres camps romains, présenter les références aux jeux et aux jouets inventés en Égypte au cours de ces époques.

#### MOTS-CLÉS

Fortins du désert oriental,  
*genius ludi*,  
icosaèdre,  
Juifs,  
ostraca,  
papyri,  
lettres privées,  
armée romaine,  
*schola*.

Article accepté après évaluation par deux experts selon le principe du double anonymat

Papyri gelten zu Recht als der Typ schriftlicher Zeugnisse der Antike, der die alltägliche Realität am unmittelbarsten wiedergibt, und die Region, in der die meisten gefunden wurden, Ägypten, als der Teil des römischen Reiches, über den wir in dieser Hinsicht am meisten wissen. Aus keiner anderen Provinz sind so viele Texte erhalten geblieben, die als Verträge, Briefe und Notizen wie die Masse der heutigen Schriftstücke aus den Notwendigkeiten des Alltags heraus entstanden. Die bewusste Gestaltung, die nicht nur für die Hohe Literatur, sondern auch für Texte von Inschriften oder auf Münzen von zentraler Bedeutung war, spielte bei den Papyri eine verhältnismäßig geringe oder gar keine Rolle. Man erwartet daher auch eine Reihe von Informationen über ein so alltägliches Phänomen wie das Spielen.

Bevor aber erörtert werden kann, inwieweit diese Erwartung tatsächlich erfüllt wird, sind einige Präzisierungen nötig. Es wird im Folgenden nicht um die großen organisierten, öffentlichen Spiele, die *ludi circenses* oder *ἀγῶνες*, gehen, sondern um die Spiele, denen sich die Bewohner der Provinz einzeln oder in der Gruppe im Alltag widmeten. Die großen Spiele sind bekannt, gut untersucht und nicht für die Provinz spezifisch. In den Blick genommen werden alle „Bewohner“ der Provinz mit ihrem jeweils ganz unterschiedlichen kulturellen Hintergrund, gleich ob sie 1. Bewohner des flachen Landes, der Chora, waren, also z. T. ägyptischer oder (ursprünglich) griechischer Herkunft, und unter römischer Herrschaft unterschiedliche Rechte hatten in Abhängigkeit davon, ob sie aus einer der etwa 48 Gauzentren stammten oder außerhalb dieser geboren waren; 2. die Bewohner der sich selbständig verwaltenden griechischen Städte wie Naukratis, Ptolemais Hermou und – mit Einschränkungen – Antinopolis sowie des Sonderfalls Alexandria (einschließlich des großen jüdischen Bevölkerungsanteils insbesondere in dieser Stadt bis zum Jüdischen Aufstand unter Traian) und 3. die im Land am Nil lebenden *cives Romani* [1]. Erst mit der Einführung von Stadträten in den Gauzentren unter Septimius Severus und der Verleihung des

römischen Bürgerrechtes an fast alle freien Bewohner des Imperium Romanum unter seinem Sohn egalisierten sich die angeführten Unterschiede.

Einerseits waren alle Ethnien schon vor 212 n. Chr. vielfältig miteinander verwoben. Andererseits wurden im Laufe der ersten zwei Jahrhunderte der Kaiserzeit immer mehr *cives Romani* nicht als solche geboren und stammten auch nicht aus Rom oder Italien. Solche *cives Romani* darf man daher im Gegensatz zu den Bewohnern Italiens und Roms nicht als typische „Römer“ betrachten, sondern als mit dem römischen Bürgerrecht ausgestattete indigene Provinzialen, die in ganz unterschiedlicher Weise je nach regionaler Situation und individuellem Lebensschicksal römische Sitten und Gebräuche übernommen hatten.

Schließlich ist noch zu unterstreichen, dass es sich bei den folgenden Ausführungen um einen ersten Survey handelt [2]. Es wurde zusammengestellt, was dem Autor aus den unterschiedlichsten Quellen, papyrologischen, literarischen und in situ erhaltenen archäologischen Funden, über Spiele und Spielen im römischen Ägypten [3] bekannt wurde. Angesichts der völlig verstreuten Informationen und der Tatsache, dass von dem archäologischen Material wohl noch vieles unpubliziert in Museen und Sammlungen schlummert, kann diese erste Zusammenstellung nicht vollständig sein.

## DAS ZEUGNIS DER POPYRI

Gleich ob man die griechischen Begriffe für Spielzeug im Allgemeinen, für bestimmte Spiele oder für Spielgegenstände wie Würfel etc. in die papyrologischen Datenbanken (Heidelberger Gesamtverzeichnis der Papyrusurkunden, Trismegistos) eingibt oder in den Wörterbüchern nachschlägt, die Ernte fällt unerwartet mager aus. Man findet kaum etwas, ja oft sogar nur Belege für die Verwendung eines bestimmten Wortes in anderen Bedeutungen. Im Falle des griechischen Wortes *Ἀστράγαλος*/Astragal gibt es z.B. etwa

[1] Den besten Einstieg in die administrative Struktur des römischen Ägyptens bietet JÖRDENS 2009.

[2] Einen Schwerpunkt auf die Funde aus dem ägyptisch-nubischen Grenzgebiet und speziell dem Gebel el-Silsila legen die Autoren von CRIST & DUNN-VATURI & DE VOOGT 2016 in ihrem Kapitel „Roman Board Games Crossing the Borders of Egypt“ (p. 125-150).

[3] Die Studie beschränkt sich aber auf das griechisch-römische Ägypten und behandelt nicht das gesamte Römische Reich und nimmt auch nicht das Land am Nil in allen seinen Perioden in den Blick. Wollte man dies versuchen, so würde wohl eine kommentierte Bibliographie entstehen, wie sie HÜBNER 1992 für Iudaea / Palaestina vorlegte.

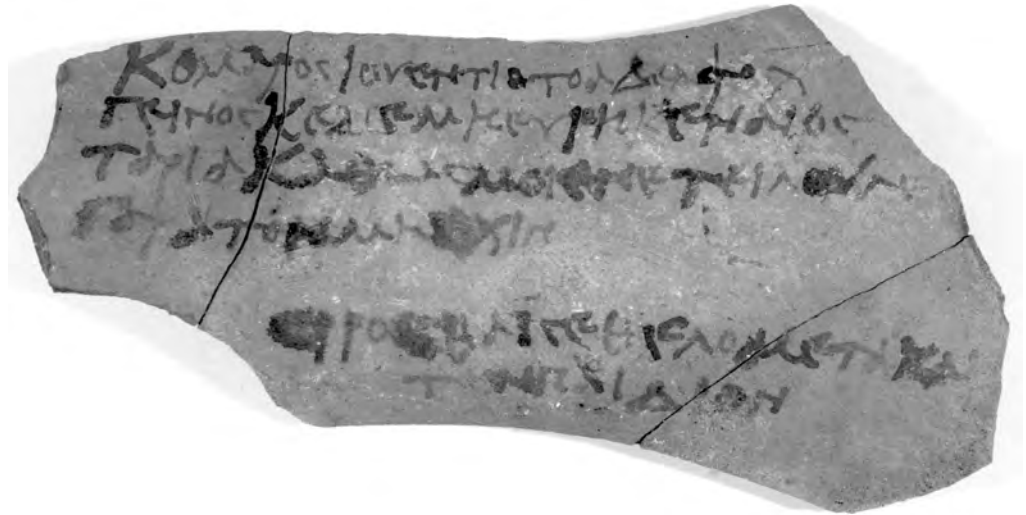
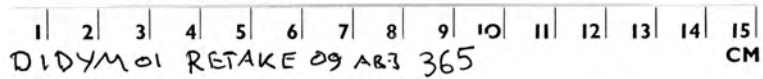


Figure 1  
O. Didymoi 437  
(Foto: Adam Bülow-Jacobsen; mit freundlicher Erlaubnis von H el ene Cuvigny).



30 Belege aus dem griechisch-r omischen  gypten. Aber sie finden sich alle in den sogenannten Signalements [4] von Rechtsurkunden, also dort wo auff allige k orperliche Merkmale von Vertragsparteien genannt wurden, um diese sicher identifizieren zu k onnen. Mit anderen Worten: Die betreffenden Personen in diesen Vertragsurkunden hatten alle einen auff alligen Kn ochel.

 brig bleibt nach einer solchen Suche nur wenig und zwar bezeichnenderweise in den beiden Haupttypen der Dokumente von Privatpersonen: Ihren Briefen und ihren Abrechnungen und Aufstellungen. Vier Briefe aus dem griechisch-r omischen  gypten sprechen vom Spielen und Spielmaterial. Drei davon machen deutlich, welche M uhen man schon auf sich nehmen musste, um ein neues Set von W urfeln zu bekommen. Schon auf den ersten Blick f allt die ganz unterschiedliche Zeitstellung der Briefe auf und ebenso dass sie nicht von den verh altnism aig vielen gut-situierten (Gro)bauern, Handwerkern und Kaufleuten mit zumindest gewissen Schreib- und Lesef ahigkeiten geschrieben wurden, sondern von Angeh origen herausragender Schichten. Bei den ersten drei Briefen handelt es sich um Schreiben aus der fr hen Ptolem erzeit, genau gesagt aus der Mitte des 3. Jh. v. Chr., und damit eigentlich auerhalb des hier zugrunde gelegten Zeitraumes. Sie stammen aus einem der umfangreichsten erhaltenen Dokumentenkomplexe des antiken  gyptens, dem sogenannten Archiv des Zenon. Dieser Zenon war einer der Gutsverwalter eines der engsten Mitarbeiter des 2. Ptolem erk onigs, Apollonios aus Kaunos, der wiederum lange Jahre die Finanzverwaltung in  gypten leitete [5]. In einem Schreiben an Apollonios

wird die eigene Unsicherheit mit der Unruhe verglichen, die W urfelspieler zeigen w urden, wenn sie ahnten, dass sie in ein Spiel mit gezinkten W urfeln geraten w aren [6]. Konkreter sind zwei andere Schreiben. Einmal wurde Zenon von einem nicht mehr zu identifizierenden Korrespondenzpartner berichtet, man h atte sich bei einem Handwerker, der auch f ur den K onigshof gearbeitet h atte, um ein W urfelset (τoυς δoρκαδ eυς) aus Gazellenknochen bem uht. Dieses w urde ein oder h ochstens zwei Bronzem unzen kosten [7]. In einem anderen Schreiben an Zenon berichtet ein gewisser Epharmostos, vielleicht sein j ungerer Bruder, ein Mann namens Eutychos h atte ihm nicht das W urfelspiel (τoυς δoρκαδ eυς) ausgeh andigt, das Zenon ihm  ber Eutychos habe zukommen lassen wollen. Er selbst aber h atte sich bei einem dritten ein solches besorgt und dieses einer vierten Person anvertraut [8]. W urfel waren offensichtlich sehr begehrt!

Genau dies geht auch aus einem etwa 400 Jahre sp ateren, diesmal auf einem Ostrakon, einer Tonscherbe, festgehaltenen Schreiben hervor (Fig. 1). Es war an einen Soldaten namens Iuventius gerichtet, der in einem kleinen Fort, einem *praesidium* namens

[4] H UBSCH 1967.

[5] Zu Zenon z. B. ORRIEUX 1983a und ORRIEUX 1983b.

[6] PSI IV 418; im Netz abrufbar unter TM (= trismegistos) Nr. 2101.

[7] PSI IV 444 (auch greifbar als P. Cair. Zenon I 59019); im Netz: TM Nr. 679. Dazu KIDD 2017, 125.

[8] PSI IV 331; im Netz: TM Nr. 2025.

Didymoi, in der östlichen Wüste an einer der Straßen zum Roten Meer stationiert war [9]. Dieser Soldat hatte anscheinend einen mutmaßlichen Kameraden namens Komaros gebeten, ihm ein Würfelset (ὄστάρια) bei einer dritten Person zu besorgen. Doch dieser ließ mitteilen, er selbst hätte keines. Dem Namen nach müsste man in Luventius einen römischen Bürger sehen. Doch sind in Ägypten in der Frühen und Hohen Kaiserzeit (hier konkret zwischen 110 und 115 n. Chr.) die Namen römischer Soldaten kein Indiz für deren ethnische Herkunft. Offensichtlich wollte man in römischen Armeematrikeln keine aus römischer Sicht unaussprechlichen ägyptischen Namen verzeichnen und benannte Rekruten serienweise bei der Aufnahme in die Armee um [10].

Vier Briefe sind nicht viel. Aber sie zeigen bezeichnenderweise Interesse am Würfelspiel in zwei Milieus, in denen es in der gesamten abendländischen Geschichte beliebt war: den Soldaten [11] und den hohen Administrationsträgern, also sozialen Gruppen, die über die Mittel und die Zeit für dieses und andere Spiele verfügten, und einen erheblichen Teil ihres Lebens bei gemeinsamen Gelagen verbrachten.

In die gleichen Milieus führen auch die beiden Aufstellungslisten, in denen Spielgerät erscheint: P. Oxy. IV 736 [12] überliefert eine nach Tagesdaten geordnete Ausgabenliste. Der Schrift nach dürfte sie um die Zeitenwende entstanden sein. Wie fast immer bei solchen Dokumenten wissen wir nicht präzise, wer diese Aufstellung machte – weil man dies, genau wie heute, auf solchen kurzlebigen Zusammenstellungen nicht verzeichnete. Am ehesten möchte man an ein militärisches Milieu denken, denn es findet sich nicht nur der Begriff „Lager“ (ἐν παρεμβολῇ), sondern es tauchen einerseits viele lateinische Namen (Gemellus, Prima, Secunda, Caecilius) auf. Andererseits spricht man aber auch von der Mumie der Tochter der Phna (also einer Trägerin eines ägyptischen Namens). Eine solche kulturelle Vermischung zwischen Trägern römischer und ägyptischer Namen ist zu diesem frühen Zeitpunkt am ehesten im Zusammenhang mit in Ägypten stationierten Truppen

zu erwarten. In dieser Liste ist unter einem bestimmten Tagesdatum neben Ausgaben für Bier (drei Obolen), Würzsauce und Granatapfel (je eine Obole) auch eine halbe Obole als Ausgabe für Spielzeug und anderes „der Kinder“ – παιγνίω(ν) καὶ ἐπιουριω(ν) παιδι(ῶν) (ἡμιωβέλιον) – verzeichnet. Um was für eine Art von Spielzeug es sich genau handelt, bleibt offen.

Das gilt ebenso für ein zweites, wesentlich späteres, nämlich aus dem späten 7. oder frühen 8. Jh. n. Chr. stammendes Register aus dem Bereich eines größeren privaten Wirtschaftsbetriebes [13]. In diesem Fall gab man einer bestimmten, nicht näher einordbaren Person einen *foliis*, also die zentrale spätantike Münze, für Spielzeug - (ὕπερ) ἀθύρμ(ατος) φ(όλις) α. Schließlich wird in einem Privatbrief des 3. Jh. n. Chr. im Zusammenhang mit der Erwähnung eines kleinen Jungen die Übersendung von acht Stück Spielsachen angekündigt [14].

Die Zahl der Papyri und Ostraka, in denen Spielen und Spielgerät erwähnt werden, ist also gering und die ihnen zu entnehmenden Informationen spärlich. Unter den bisher publizierten Texten fehlt insbesondere einer, der ein Pendant zu einem im Schutthügel des Legionslagers Vindonissa (in der heutigen Schweiz) gefundenen Wachstäfelchen darstellen würde [15]. Mit diesem lud ein Soldat einen Kameraden zum Gastmahl ein. Er kündigte an, es werde reichlich Wein und verschiedene Spiele geben. Er fuhr fort: „Morgen, bei den wirkmächtigsten *genii* des Spiels, würde er den Würfelbecher wie ein Schwert schwingen (*cras per genios potissimos ludi crispo orcam sicut gladium*)“. Einladungen sind auch in Ägypten ein keineswegs seltener Dokumententyp. Insofern ist keineswegs ausgeschlossen, dass auch aus dieser Provinz einmal ein lateinisch- oder griechischsprachiges Pendant für ein entsprechendes Einladungsschreiben eines dort stationierten Soldaten bekannt wird. Die bisher nur aus dem Windischer Schreiftäfelchen bekannten *genii* des Spiels mögen auch an anderen Orten beschworen worden sein. Nur selten dürfte der Gewinn im Spiel so groß gewesen sein, dass man auch nur erwog, dieser

[9] O. Didymoi 437; im Netz: TM Nr. 144998.

[10] Z. B. HAENSCH 2012, p. 73.

[11] Vgl. VOGT 2012, p. 100-103. Der spätrepublikanische Autor Varro ging daher nach einer griechischen Sage davon aus, dass die Brettspiele im Trojanischen Krieg erfunden worden seien, um Meutereien aus Langeweile zu verhindern (*ad comprimendos otiosi seditiones exercitus*; Servii grammatici in Vergilii Aeneidos commentarius, II 81); zur griechischen Überlieferung: KARASU 1973 und jetzt KIDD 2017, 128. Vgl. auch die Darstellung bei Iuvenalis Saturae, VIII 9-12.

[12] P. Oxy. IV 736; im Netz greifbar unter TM Nr. 20436.

[13] SB XVI 12254; im Netz greifbar als TM Nr. 38652.

[14] PSI IX 1080 = BAGNALL & CRIBIORE 2006, Nr. 180: ἀσπάζου [δ]ὲ πολὰ τὸν μικρὸν Θέωνα. ἠνέχθη δὲ αὐτῷ ὑπὸ [τῆς] γυναικός, ἧς μοι ἐδήλωσας ἀσπᾶσθαι, [παι]γνία ὀκτῶ καὶ ταῦτα σοὶ διεπεμψάμην. Wegen des fragmentarischen Zustandes von P. Ryl. II 237 muss fraglich bleiben, ob πέγνιον (l. παίγνιον) in Zeile 13 tatsächlich einen Gegenstand bezeichnet oder im übertragenen Sinn gemeint war. Schließlich fragt sich, ob O. Claud. 1 (auch TM Nr. 29810), das von den Herausgebern als Kuriosum betrachtet wird, nicht in den Zusammenhang eines Ratespieles wie *Artiasmos* oder *Posinda* gehört.

[15] SPEIDEL 1996, Nr. 45.



Figure 2  
Ludus Latruncolorum  
aus Krokodilo (ver-  
öffentlicht bei Matelly  
2003 p. 594 mit  
fig. 278; Foto: Adam  
Bülow-Jacobsen;  
mit freundlicher  
Erlaubnis von H el ene  
Cuvigny).

g ttlichen Wirkkraft einen kleinen oder gr o eren steinernen Altar zu stiften und damit sich so bedanken, wie man dies im Imperium Romanum gerne tat und wie dies von allen antiken Formen solcher Dankbarkeit heute noch am besten zu fassen ist.

Insgesamt d urfte es beim n aheren  berlegen kein Zufall sein, dass man in den Papyri so wenig Spuren von Spielen und vom Spielen findet, auch wenn in mancher unpublizierten Abrechnung oder in manchem bisher nicht ver offentlichtem Privatbrief noch Hinweise zu erwarten sind. Papyri wurden zwar aus den Notwendigkeiten des Alltags heraus beschrieben. Aber sie waren doch an gewichtigere Anl asse im Alltagsleben gebunden. Keineswegs wurde in ihnen wie in den Briefen des letzten Jahrhunderts, in e-mails oder in sogenannten sozialen Netzwerken wie Facebook  ber alles und jedes berichtet. Es gibt z.B. auch fast keine Liebesbriefe aus dem griechisch-r omischen  gypten. Die Zahl der Briefe, die selbst ein literater oder halbliterater Soldat oder Angeh origer der schwer zu fassenden „Mittelschichten“ im Laufe seines Lebens schrieb, war sehr begrenzt. Das zeigen die F alle, in denen anscheinend das ganze derartige Material einer Person, in der Sprache der Papyrologen deren Archiv [16], erhalten blieb. Der Inhalt der Briefe war auf bestimmte

Themen fokussiert – vor allem wurden Verwandte und Bekannte gegr u t und am Ort nicht zu bekommende G ter erbeten.

Zusammenstellungen aller Art aber, in denen, wie die hier vorgef uhrten Zeugnisse zeigen, noch am ehesten Hinweise auf Spielutensilien zu erwarten sind, geh oren zu dem bisher am wenigsten beachteten und publizierten Typ von Dokumenten. Dazu bieten sie sowohl unter historischen wie auch unter philologischen Gesichtspunkten f ur Papyrologen vermeintlich zu wenig neue Erkenntnisse.

## ARCH OLOGISCHE FUNDE IN SITU

Damit sind f ur das r omische  gypten am Ort erhaltene arch ologische Funde die wichtigste Quelle f ur antike Spiele. Wie in anderen Provinzen gilt aber auch f ur  gypten, dass gerade Spielger at zu den Objekten geh ort, deren genaue Provenienz und Zeitstellung nicht oder nur mit gro er Unsicherheit zu bestimmen sind, wenn sie, wie es  blicherweise der Fall ist, nicht bei Grabungen oder wissenschaftlichen Surveys entdeckt werden, sondern nur  ber den Antiquit atenhandel bekannt werden [17].

Ganz anders war dies freilich bis vor wenigen Jahren in einem bestimmten Teile  gyptens, n amlich der wegen ihrer unwirtlichen Bedingungen im Mittelalter und Neuzeit kaum besiedelten  stlichen W ste. Unter r omischer Herrschaft war sie aber wegen der vorhandenen Rohstoffe und des Indienhandels mit einem Netz von St utzpunkten f ur die Ausbeutung der Mineralien und den Schutz der Karawanen versehen worden [18].

[16] J RDENS 2001.

[17] Zu den Funden aus dem jenseits der Grenze liegenden Gebel el-Silsila oben Anm. 2.

[18] Vgl. als  berblick BAGNALL & RATHBONE 2004, p. 78-292; GATES-FOSTER 2012 mit der dort genannten Literatur und die hier in den folgenden Anmerkungen genannten exzellenten Einzelpublikationen.



▲ Figure 3: Ludus Latruncolorum aus Xeron (Foto: Adam Bülow-Jacobsen; mit freundlicher Erlaubnis von H el ene Cuvigny).

▼ Figure 4: W urfel und Spielbecher aus Xeron (Foto: Adam B ulow-Jacobsen; mit freundlicher Erlaubnis von H el ene Cuvigny).

► Figure 5: W urfel und Spielbecher aus Umm Balad (Foto: Adam B ulow-Jacobsen; mit freundlicher Erlaubnis von H el ene Cuvigny).



Insbesondere bei den langj ahrigen Surveys eines franz osischen Teams um Jean-Pierre Brun, H el ene Cuvigny und Adam B ulow-Jacobsen in der  stlichen W uste ist immer wieder Spielger at im Rahmen von wissenschaftlichen Projekten vor Ort gefunden und publiziert worden. Das gilt zun achst f ur die Stra e von Koptos am Nil zu dem Hafen Myos Hormos am Roten Meer: Aus Krokodilo, einer 48x48 m grossen Schutzstation (*praesidium*), die 65 km von Koptos und 116 km von Myos Hormos entfernt lag, wurden ein Spielbrett aus Kalkstein mit sehr sorgf altig gearbeiteten Quadraten, wohl f ur den *Ludus latruncolorum* (fig. 2), sowie drei *latrunculi* und ein W urfel bekannt [19]. In Dawwi, einem fast identisch gro en, nur kurzfristig im 2. Jh. bestehenden Lager 25 km vor Myos Hormos, war es eine Kalksteinplatte f ur ein Dreilinienspiel, am ehesten wohl der *Ludus duodecim scriptorum* [20].

[19] MATELLY 2003, p. 594 mit fig. 278 f.

[20] BRUN 2003, p. 135, p. 184 fig. 174.

[21] CUVIGNY 2011, fig. 218, 236, 240.

[22] Beispiele f ur angeblich gezinkte W urfel sind ansonsten aus Heddernheim (LAMER 1927, col. 2023) und Housesteads (FIELDS 2003, p. 55) bekannt. Doch vgl. zur Interpretation SCHMID 1978.

[23] Freundliche Mitteilung von H. Cuvigny.

[24] Freundliche Mitteilung von H. Cuvigny. Zu Umm Balad z. B. BAGNALL & RATHBONE 2004, p. 288.

In gleicher Weise wurde auch die zweite gro e Verbindungsstrecke vom Nil zum Roten Meer, die von Koptos nach Berenike, untersucht: Im dortigen Kleinkastell Didymoi, 54x44 m gro , aus dem der oben er rterte Brief des Iuventius stammte, fand sich in drei Siedlungsschichten Spielger at. Aus der Zeit um 96 n. Chr. stammt ein wiederum recht sorgf altig gearbeiteter, in gleichm a ige Quadrate aufgeteilter steinerner Spieltisch, wohl f ur den *Ludus latruncolorum*; aus der Periode zwischen 123 und 150 n. Chr. zwei Teile eines entsprechenden in Quadrate aufgeteilten Tisches sowie f unf Teile eines Spiels mit Linien und dar uber gesetzten Kreisen, wohl am ehesten der *Ludus duodecim scriptorum*. Aus der anschlie enden Epoche gibt es noch einmal einen Rest eines erneut sorgf altig gearbeiteten Spieltisches mit hintereinander aufgereihten Kreisen, vermutlich auch von einem *Ludus duodecim scriptorum* [21]. In Xeron, einem *praesidium* an derselben Stra e, fand man neben einem Spielbrett f ur den *Ludus latruncolorum* (fig. 3), zwei W urfel, davon einen m oglicherweise gezinkten [22], und einen mutma lichen W urfelbecher (fig. 4) [23]. Ganz  hnliches Spielmaterial fand sich bei dem recht bald nach seiner Er ffnung aufgegebenen Steinbruch von Umm Balad beim Mons Porphyrites (fig. 5) [24].

Der umfangreichste Fund aber stammt aus einer zwischen 309 und 311 n. Chr. errichteten, sp atantiken Befestigung f ur etwa 200 Mann am Roten Meer,

aus Abu Sha'ar. Dort fanden sich in verschiedenen Fundsituationen insgesamt 19, vielleicht 20 steinerne Spieltische [25]. Sie waren z.T. ad hoc an einem häufig frequentierten Platz an einer geeigneten Stelle eingraviert, dienten teilweise als tragbare Spielbretter und waren in einzelnen Fällen offensichtlich bewusst bei der Gestaltung eines Raumes eingebaut worden. Alle Spieltische sind qualitätsmäßig wesentlich schlechter gearbeitet als die in den kaiserzeitlichen *praesidia*. Gespielt wurden drei verschiedene Typen von Spielen, der *Ludus duodecim scriptorum*, der *Ludus latruncularum* und vielleicht *Mancala* [26]. Ob es wirklich einen Spieltisch für Mühle gab, bleibt fraglich. Besonderes Aufsehen hat die These der Ausgräber erregt, man habe ein Spielcasino gefunden [27]. Es handelt sich um einen kleineren rechteckigen Raum, in den an drei Seiten Kliesen aus Steinblöcken eingebaut waren. Mitten zwischen den Liegemöglichkeiten gab es einen steinernen Spieltisch, und auf einer anderen Kliebe war ein *Mancala*(?)-Spiel eingraviert. Statt aus diesem Befund aber einen bewusst geplanten „gaming room“ zu machen, sollte man die zweite von den Ausgräbern angedachte Interpretationsmöglichkeit „a soldier's mess with gaming tables“ weiterdenken. Für solche Räume, in denen Soldaten feierten und ihr *otium* verbrachten, gab es im römischen Heer durchaus einen festen Begriff: Der vermutete „gaming room“ ist eine *schola*, ein Versammlungsort von Soldaten eines bestimmten Dienstranges für ihre dienstfreie Zeit und speziell ihre Feiern [28]. Dass es sich nicht um einen einzigartigen Fund handelt, zeigt eine Ausgrabung vom anderen Ende des Imperium Romanum, im Lager Petavonium der in der Hispania Citerior stationierten *ala II Flavia* [29].

Insgesamt wird durch diese Funde erneut deutlich, wie verbreitet das Spielen mit Würfeln und Brettspielen in der römischen Armee war [30]. Wie bei Soldaten anderer Epochen war beides offensichtlich ein bevorzugter Zeitvertreib. Ob allerdings in der römischen Armee Spielbretter „als Auftragsarbeit“

hergestellt wurden [31], bleibt fraglich. Man hat dies aufgrund eines vergleichsweise handlichen und mit einem Stempel der in Germania inferior stationierten *legio XXX Ulpia Victrix* versehenen, nach 193 n. Chr. gestrichenen, Ziegels vermutet, in den man vor dem Brennen ein Mühlespiel einritzte und der heute in Brühl aufbewahrt wird.

Die römische Armee versorgte ihre Angehörigen mit vielen militärischen und alimentaren Grundgütern. Das zeigt gerade auch ein Spielbrett aus dem Prätorianerlager in Rom, auf dem diese Lebensmittel angeführt werden [32]. Aber dass sich römische Offiziere mit der Frage beschäftigten, wie ihre Soldaten ihre Freizeit spielerisch gestalten sollten, ist doch wohl zu modern gedacht. Die Hypothese wird auch nicht gebraucht, um den Befund zu erklären. Vielmehr ist grundsätzlich davon auszugehen, dass die einzelnen Soldaten Spielbretter aus all dem anfertigten, was es vor Ort am leichtesten gab: Holz, Kalkstein oder – eben beim Dienst in einer Ziegelei – aus Ziegeln und dabei durchaus auch für andere Zwecke bestimmte Materialien „abzweigten“.

Es ist zweifellos richtig, dass in einer römischen Provinz nicht nur Soldaten spielten. Vielmehr führt zweierlei zu einer vergleichsweise guten Kenntnislage vom Spielen dieser sozialen Gruppe: Erstens gehören Militärlager zu den relativ am häufigsten und intensivsten untersuchten Einrichtungen in einer römischen Provinz. Zweitens lässt sich in solchen Lagern gefundenes Spielgerät viel sicherer einer bestimmten Gruppe zuweisen als Einzelfunde in zivilen Siedlungen (abgesehen von herausragenden Grabbefunden). Damit dürften solche Funde aus Militärlagern in unseren Fundberichten im Vergleich zur antiken Realität überrepräsentiert sein. Das heißt wiederum nicht, dass es nicht gute Gründe gibt, dass Soldaten wie Angehörige von Führungsschichten vergleichsweise oft gespielt haben.

Abgesehen von diesem Teil Ägyptens aber haben systematische Ausgrabungen oder Surveys bisher noch keine große Rolle für die Erforschung des

[25] MULVIN & SIDEBOTHAM 2004.

[26] Dagegen jetzt CRIST & DUNN-VATURI & DE VOOGT 2016, p. 128, p. 131, die an das 5-Linien-Spiel denken.

[27] Vgl. dazu jetzt CRIST & DUNN-VATURI & DE VOOGT 2016, p. 141-142.

[28] Vgl. z. B. MARCATTILI 2005, 319; SCHMIDT HEIDENREICH 2013, passim, insbesondere p. 96-100.

[29] CARRETERO VAQUERO 1998.

[30] Ein erster Überblick über die in den Lagern Britanniens gefundenen Spielbretter und Spielsteine bei FIELDS 2003, p. 53-56, vgl. CARRETERO VAQUERO 1998, p. 122; für das römische Deutschland bei LAMER 1927, col. 2018 f.; speziell für Mainz DECKER 1972;

für Trier STEINER 1939, der u. a. p. 43 einen Spielstein mit der Aufschrift *speculator*, also der Bezeichnung für einen bestimmten Typ chargierter Soldaten, anführt. Eine archäologische Analyse der Fundorte von Spielsteinen und Würfeln im Legionslager von Vindonissa bei HOLLIGER & HOLLIGER 1983, p. 4-16. Vgl. auch einen Befund aus dem Lager der *legio X Fretensis* in Aelia Capitolina, dem heutigen Jerusalem: HÜBNER 1992, p. 65.

[31] So die These von HANEL 1997.

[32] Eine Abbildung bei FITTÀ 1998, p. 172; die Inschrift (Bull. Com. 1877, 89 = FERRUA 2001, Nr. 112): (*H*) *abemus in cena(m) pullum piscem pernam paonem benatores*.



griechisch-römischen Ägyptens gespielt. Dementsprechend selten sind genau zuweisbare Funde von Spielgerät. Ein Team der Universität Michigan untersuchte zwischen 1924 und 1935 Häuser in dem Dorf Karanis im Fayum, primär auf der Suche nach Papyri [33]. Dabei wurden aber auch die übrigen Fundgegenstände für die Zeit vergleichsweise sorgfältig dokumentiert. Daher haben wir z. B. Kenntnis von einem Spielzeugpferd auf einem rollenden Sockel aus einem Haus (B17), das zwischen 135 und 171 n. Chr. von einer vor Ort prominenten Familie bewohnt wurde, deren zentrale Person, ein gewisser Sokrates, u. a. als Steuereinnahmer fungierte. Ein anderes Spielzeugpferdchen wurde in El Hibeh/ Ankyronpolis gefunden [34]. Auch bei einer Reihe von Puppen sind die Fundumstände (häufig Gräber) bekannt – allerdings nicht für eine vergleichbar gut erhaltene Stoffpuppe, die Goldschmuck trägt und nach der Haarfrisur in hadrianisch-frühantoninische Zeit gehört, also vergleichsweise präzise zu datieren ist [35].

## IM GRIECHISCH-RÖMISCHEN ÄGYPTEN ENTWICKELTES UND ZUERST PRODUZIERTES SPIELGERÄT UND SPIELE

Im Falle manches Spielgerätes lässt sich mit großer Wahrscheinlichkeit feststellen, dass es im griechisch-römischen Ägypten entstanden, zuerst produziert worden ist und von dort aus seinen Weg durch das Imperium Romanum nahm. So wurde offensichtlich ein von Paul Pedrizet veröffentlichter, knapp 7 ½ cm großer, zwanzigeckiger Würfel aus Bronze im Alexandria der ptolemäischen Zeit konzipiert [36]. Seine Seiten waren nämlich jeweils mit einer Zahl und einem Begriff versehen. Die Zahl wurde entsprechend der griechischen Praxis durch einen Buchstaben des Alphabets dargestellt. Die diesen Zahlen zugewiesenen Begriffe sind wegen ihrer unterschiedlichen Herkunft und ihres z. T. engen Bezugs auf das ptolemäische Ägypten und speziell Alexandria aufschlussreiche und sichere Indizien für den Entstehungsort. Einerseits findet man in der gesamten griechischen Welt verbreitete

Wurfbezeichnungen: Der 8 wird der Octopus zugewiesen; der 12 die Stunden; der 16 die Jungfrau (νύμφη) und die 17 dem schönen Jüngling (ὁ καλός); 23 ist der Wurf des Aphrodite und 25 der des Epheben. Andererseits sind gerade die hohen Würfe nach ptolemäischen Institutionen und Personen benannt: Zur 24 gehört die Königin Berenike, zur 29 der Athlophoros, ein nur in Alexandria gegebenes Priesteramt, zur 35 die Gymnasiarchie, ein, wie wir aus anderen Quellen wissen, in Alexandria besonders prestigeträchtiges und für den Amtsinhaber teures städtisches Amt, und der höchste Wurf gilt dem Soter, wohl dem ersten Ptolemäerkönig. D. h. nicht nur das Material, sondern auch die Beischriften deuten auf einen in der alexandrinischen Sozialstruktur oder gar am Hof hoch angesiedelten Besitzer (und wohl auch Auftraggeber) hin. Typisch alexandrinisch ist aber auch, dass man den niedrigen Wurf 6 mit dem Begriff Προσάββα(ον) / *prosabbaton* – also Tag vor dem Sabbat – negativ zu charakterisieren suchte; denn Alexandria war von heftigen Spannungen zwischen der griechischen Bevölkerungsmehrheit und den zahlreichen dort ansässigen Juden geprägt.

Der zwanzigeckige Würfel als solcher ist aber auch ein gutes Beispiel für das Wandern solchen Spielgerätes zwischen verschiedenen Kulturen und bei verschiedenen Einsatzformen. Im Louvre gibt es einen Ikosaeder mit lateinischen Zahlen und Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge, der wie der alexandrinische wohl beim Würfelspiel eingesetzt wurde – wo wissen wir wieder nicht. In Qaret el-Muzzawaqa in der Oase Dakhleh aber wurde ein Ikosaeder gefunden, dessen zwanzig Seiten in Demotisch mit den Namen von Göttern beschrieben war. Er dürfte wohl bei Zukunftsbefragungen in einem Heiligtum benutzt worden sein [37].

Im ptolemäischen Alexandria entstand auch ein Spiel, dessen Spielsteine Elisabeth Alfoeldi-Rosenbaum nach einer ersten Studie von Michael Rostovzeff aus verschiedenen Sammlungen und Einzelfunden zusammenstellte [38]. Auf seinen *tesserae* finden sich die Bezeichnungen und Darstellungen von Gottheiten ägyptisch-griechischer Herkunft, Personen und Lokalitäten. Warum das einzelne Motiv gewählt wurde,

[33] VAN MINNEN 1994.

[34] VON FALCK & LICHTWARK 1996, p. 191 Nr. 184.

[35] Zu Puppen vergleiche JANSSEN 2003-4, FLUCK 2004 (dort p. 383-386 zu der genannten Puppe) und BEHLING 2011. Vgl. generell PARCA 2013, p. 473: „Toys as tools of cultural and gender identity constitute a vast and complex subject; however, the scarcity of materials of Ptolemaic date dissuades me from pursuing the topic here“. Die bei FROSCHAUER & HARRAUER 2004

genannten und gezeigten Objekte sind zumeist weder im Hinblick auf ihre Zeitstellung noch ihren Fundort noch ihre Zweckbestimmung präzise einzuordnen.

[36] PEDRIZET 1931; zuletzt zu dem Würfel PLATZ-HORSTER 2017, p. 120, 163 f. Die Texte auch bei SEG 8, 811 und SB V 8234.

[37] MINAS-NERPEL 2007; vgl. jetzt auch PLATZ-HORSTER 2017, p. 118, p. 144.

[38] ALFÖLDI-ROSENBAUM 1976.

lässt sich nicht immer sicher identifizieren. Insgesamt verweisen die Bezeichnungen aber klar auf das ptolemäische Ägypten und einzelne, wie z.B. Kanopos, ganz speziell auf Alexandria. Da einer Zahl das augusteische Legionslager Nikopolis zugeordnet wurde und einer anderen die Institution des „Kaisareions“, ist einerseits klar, dass das Spiel nach dem Sieg Oktavians über Mark Anton zumindest noch einmal verändert wurde. Andererseits fanden sich *tesseræ* im Legionslager Vindonissa und in Pompeji, so dass es auch zweifelsfrei bereits in tiberischer Zeit (und beim Vesuvausbruch) in den verschiedenen Teilen des Reiches verbreitet war. Dass das Spiel ergänzt, aber nicht erst geschaffen wurde, liegt auch deshalb nahe, weil manchen *tesseræ* nicht immer der gleiche Zahlenwert, aber immer ein verwandter zugewiesen wurde. Offensichtlich hat man in eine bestehende Abfolge einzelne neue Motive eingefügt. Die Verbreitung dieses Spieles – von Vindonissa über Bolsena, die Vesuvstädte, Athen, Kreta, Kleinasien (Tarsus) bis hin ans Schwarze Meer – ist ein besonders gutes Beispiel wie ein Spiel im gesamten römischen Reich verbreitet war und dabei in den verschiedensten Regionen und Milieus heimisch werden konnte.

## DIE LITERARISCHEN ZEUGNISSE

Auch in den Werken in Ägypten tätiger Schriftsteller finden sich einzelne Spuren von Spielen [39]. Besonders wichtig sind sie natürlich, wenn sie solche erwähnen, die archäologisch nicht zu fassen sind. So wird z.B. den Juden in Alexandria in der Zeit Traians im Talmud vorgeworfen, dass sie so sehr die römische Vorliebe für Ballspiele übernommen hätten, dass sie selbst am Sabbat Ball gespielt hätten [40]. Häufiger kommt der alexandrinische Theologe Clemens an der Wende vom 2. zum 3. Jh. n. Chr. auf Spiele zu sprechen. Was er von Spielen erwähnt, dürfte zumindest zum Teil auf Beobachtungen vor Ort fußen, so seine Angaben über *harpastum*, ein rugbyartiges Ballspiel [41]. Dass seine Kritik am Würfeln mit Astragalen oder sechsseitigen Würfeln – für ihn und seinen Schüler Origenes waren Würfler die Betrüger schlechthin [42] – nicht rein theoretisch war, zeigen die vorgestellten Würfelfunde aus

Ägypten. Wie so oft, darf man eine solche theologische Ansicht aber nicht ungefragt als die Position aller Christen auffassen. Bischof Synesios von Kyrene, der als philosophisch geprägter Angehöriger der lokalen Führungsschicht zwar auch nicht unbedingt der typische Bischof war, schrieb in einem Brief (ep. 105) zu Beginn des 5. Jh. n. Chr.: „Ich teile meine Zeit in Spiel und geistige Arbeit ein. Beim theologischen Studium gehöre ich mir allein, beim Spiel allen. Du weißt nämlich, dass ich nach den Büchern zu jeder Art von Spielen neige“. Mit ihm fassen wir noch einmal einen Vertreter der sozialen Führungsschichten, deren Leben in allen seinen Aspekten und damit auch im Spielen einerseits generell quellenmäßig vergleichsweise gut bezeugt ist, bei denen es aber auch gute Gründe für die Annahme gibt, dass sie tatsächlich im überproportional großem Maße gespielt haben. Die andere Gruppe, für die das Gleiche gilt, die Soldaten, erscheinen in der nach 431 n. Chr. geschriebenen Paraphrase des Johannes-Evangelium des Nonnos von Panopolis. Dort findet sich zum erstenmal in einer literarischen Quelle die Vorstellung, die am Kreuz Jesu Wache haltenden Soldaten hätten um seine Kleidung gelost – eine Vorstellung, die in der gleichen Zeit auch auf Sarkophagen auftaucht [43].

Unsere Kenntnisse vom Spielen und den Spielen ist also auch im Falle des griechisch-römischen Ägyptens trotz einer so einzigartigen Quellengattung wie den Papyri und einer Reihe dank der besonderen klimatischen Bedingungen reichsweit singulärer archäologischer Funde recht fragmentarisch. Zweifellos ergibt sich aus beidem schon ein viel detaillierteres Bild, als es für die meisten Provinzen des Imperium Romanum der Fall ist. Aber von einem wirklich flächendeckenden und präzisen Einblick sind wir auch in dieser Provinz noch weit entfernt. ■

[39] Vgl. generell vor allem MENDNER 1978.

[40] KRAUSS 1912, p. 109 f. Zu Bällen aus Ägypten HÜBNER 1992, p. 40 f.

[41] Clem. Alex. paed. 3, 50, 1.

[42] Clem. Alex. paed. 3, 75, 2 bzw. Orig. comm. loh. 2, 15 (207,17 ed. Preuschen = 510, 27 ed. Blanc).

[43] Nonnos von Panopolis, Paraphrase des Johannes-Evangelium in Hexametern 19, 24. Zu den archäologisch fassbaren Darstellungen: DE WAAL 1894.

## BENUTZTE LITERATUR

- ALFÖLDI-ROSENBAUM, Elisabeth, 1976, „Alexandriaca. Studies on Roman Game Counters III“, *Chiron* 6, p. 205-239.
- BAGNALL, Roger & CRIBIORE, Raffaella, 2006, *Women's Letters from Ancient Egypt: 300 B.C.-A.D. 800*, Ann Arbor.
- BAGNALL, Roger S. & RATHBONE, Dominic W., 2004, *Egypt. From Alexander to the Copts. An Archaeological and Historical Guide*, London.
- BEHLING, Claudia-Maria, 2011, „Puppen, Tiere und der Ernst des Lebens. Zum kulturhistorischen Aussagewert von Puppen und Tierfiguren aus spätantiker und frühchristlicher Zeit“, *Mitteilungen zur christlichen Archäologie* 17, p. 91-104.
- BRUN, Jean-Pierre, 2003, „Dawwi“, in: H. Cuvigny (ed.), *La route de Myos Hormos. L'armée romaine dans le désert Oriental d'Égypte*, Le Caire, I p. 133-136.
- CARRETERO VAQUERO, Santiago, 1998, „El ludus latruncolorum, un juego de estrategia practicado por los equites del ala II Flavia“, *Boletín del Seminario de Estudios de Arte y Arqueología* 64, p. 117-140.
- CRIST, Walter & DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth & DE VOOGT, Alex (Ed.), 2016, *Ancient Egyptians at Play*, London.
- CUVIGNY, Hélène, 2011, *Didymoi. Une garnison romaine dans le désert Oriental d'Égypte, I. Les fouilles et le matériel*, Le Caire.
- DECKER, Karl Viktor, 1972, „Römisches Spielbrett und Spielgerät im Mittelrheinischen Landesmuseum Mainz“, *Bonner Hefte zur Vorgeschichte* 3, p. 19-23.
- VON FALCK, Martin & LICHTWARK, Friederike (Red.), 1996, Ägypten. Schätze aus dem Wüstensand. Kunst und Kultur der Christen am Nil. *Katalog zur Ausstellung*, Wiesbaden.
- FERRUA, Antonio, 2001, *Tavole lusorie epigrafiche*, Roma.
- FIELDS, Nic, 2003, *Hadrian's Wall AD 122-410*, Oxford.
- FITTÀ, Marco, 1998, *Spiele und Spielzeug in der Antike. Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*, Stuttgart.
- FLUCK, Cäcilia, 2004, „Ägyptische Puppen aus römischer und frühbyzantinischer Zeit. Ein Streifzug durch die Sammlungen des Ägyptischen Museums in Berlin, des Museums für angewandte Kunst in Wien und des Benaki-Museums in Athen“, in: Hermann Harrauer & Rosario Pintaudi (Hg.), *Gedenkschrift Ulrike Horak (P. Horak)*, 2. Teil, Firenze, p. 383-400.
- FROSCHAUER, Harald & HARRAUER, Hermann, 2004, *Spiel am Nil. Unterhaltung im Alten Ägypten*, Wien.
- GATES-FOSTER, Jennifer, 2012, „The Eastern Desert and the Red Sea Ports“, in: Charlotte Riggs (ed.), *The Oxford Handbook of Roman Egypt*, Oxford, p. 736-748.
- HAENSCH, Rudolf, 2012, „The Roman Army in Egypt“, in: Charlotte Riggs (ed.), *The Oxford Handbook of Roman Egypt*, Oxford, p. 68-82.
- HANEL, Norbert, 1997, „Sonderkeramik der Ziegelei? Eine tabula lusoria mit Mühlespiel und Legionsstempel“, *Kölner Jahrbuch* 30, p. 317 – 320.
- HOLLIGER, Claudia & HOLLIGER, Christian, 1983, „Römische Spielsteine und Brettspiele“, *Jahresbericht der Gesellschaft Pro Vindonissa*, p. 5-24.
- HÜBNER, Ulrich, 1992, *Spiele und Spielzeug im antiken Palästina*, Göttingen.
- HÜBSCH, Gerbert, 1968, *Die Personalangaben als Identifizierungsvermerke im Recht der gräko-ägyptischen Papyri*, Berlin.
- JANSSEN, Rosalind M., 1996, „Soft toys from Egypt“, in: Donald M. Bailey (ed.), *Archaeological Research in Roman Egypt. The Proceedings of The Seventeenth Classical Colloquium of Greek and Roman Antiquities, British Museum, held on 1-4 December, 1993*, Ann Arbor, p. 231-239.
- JÖRDENS, Andrea, 2001, „Papyri und private Archive. Ein Diskussionsbeitrag zur papyrologischen Terminologie“, in: Eva Cantarella & Günther Thür (Hg.), *Symposion 1997*, Köln, Wien, Weimar, p. 253-268.
- JÖRDENS, Andrea, 2009, *Statthalterliche Verwaltung in der römischen Kaiserzeit, Studien zum praefectus Aegypti*, Stuttgart.
- KARUSU, Semni, 1973, „Der Erfinder des Würfels. Das älteste griechische mythische Porträt“, *Athenische Mitteilungen* 88, p. 55-65.
- KIDD, Stephen E., 2017, „How to gamble in Greek: The meaning of kubeia“, *Journal of Hellenic Studies* 137, p. 119-134.
- KRAUSS, Samuel, 1912, *Talmudische Archäologie* III, Leipzig, p. 102-113.
- LAMER, Hans, 1927, s. v. *lusoria tabula*, *RE* XIII 2, col. 1900-2029.
- MARCATTILI, Francesco, 2005, „Schola“, in: *Thesaurus cultus et rituum antiquorum, IV. Cult places. Representations of Cult places*, Los Angeles, p. 319.
- MATELLY, Marie-Agnès, 2003, „Les petits objets“, in: Hélène Cuvigny (ed.), *La route de Myos Hormos. L'armée romaine dans le désert Oriental d'Égypte*, Le Caire, II, p. 589-618.
- MENDNER, Siegfried, 1978, s. v. Gesellschaftsspiele, *Reallexikon für Antike und Christentum* X, col. 847-895.
- MINAS-NERPEL, Martina, 2007, „A Demotic Inscribed Icosahedron from Dakleh Oasis“, *Journal of Egyptian Archaeology* 93, p. 137-148.
- VAN MINNEN, Peter, 1994, „House-to-House Enquiries: An Interdisciplinary Approach to Roman Karanis“, *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik* 100, p. 227-251.

- MULVIN, Lynda & SIDEBOTHAM, S. E., 2004, „Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Coast, Egypt)“, *Antiquity* 78, p. 602-617.
- ORRIEUX, Claude, 1983a, *Les papyrus de Zénon, L'horizon d'un Grec en Egypte au III. s. av. J.-C.*, Paris.
- ORRIEUX, Claude, 1983b, *Zénon de Caunos, parépidèmos, et le destin grec*, Paris.
- PARCA, Marlyne, 2013, „Children in Ptolemaic Egypt: What the papyri say“, in: Judith Evans Grubbs & Tim Parkin (ed.), *The Oxford Handbook of Childhood and Education in the Classical World*, Oxford, p. 465-483.
- PEDRIZET, Paul, 1931, „Le jeu alexandrin de l'icosaèdre“, *Bulletin de l'Institut Française d'Archéologie Orientale* 30, p. 1-16.
- PLATZ-HORSTER, Gertrud, 2017, „Antike Polyeder. Vom Spiel mit Form und Zahl im ptolemäischen Ägypten zum Kleinod im römischen Europa“, *Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts* 132, p. 107-185.
- SCHMID, Elisabeth, 1978, „Beinerne Spielwürfel von Vindonissa“, *Jahresbericht der Gesellschaft Pro Vindonissa*, p. 54-81.
- SCHMIDT HEIDENREICH, Christophe, 2013, *Le Glaive et l'Autel. Camps et piété militaires sous le Haut-Empire romain*, Rennes.
- SPEIDEL, Michael Alexander, 1996, *Die römischen Schreibtafeln von Vindonissa. Lateinische Texte des militärischen Alltags und ihre geschichtliche Bedeutung*, Baden-Dättwil.
- STEINER, Paul, 1939, „Römisches Brettspiel und Spielgerät aus Trier“, *Saalburg Jahrbuch* 9, p. 34-45.
- VOGT, Ulrich, 2012, *Der Würfel ist gefallen. 5000 Jahre rund um den Kubus*, Hildesheim u. a.
- DE WAAL, Anton, 1894, Das Mora-Spiel auf Darstellungen der Verlosung des Kleides Christi, *Römische Quartalsschrift* 8, p. 145-146.

## JOUER DANS L'AU-DELÀ ? LE MOBILIER LUDIQUE DES SÉPULTURES DE GAULE MÉRIDIONALE ET DE CORSE (V<sup>E</sup> SIÈCLE AV. J.-C. - V<sup>E</sup> SIÈCLE APR. J.-C.)

Yves MANNIEZ

Archéologue chargé d'étude  
Inrap Méditerranée (Nîmes)  
UMR 5140 Archéologie des Sociétés Méditerranéennes  
yves.manniez@inrap.fr

### RÉSUMÉ

Parmi les objets déposés dans les sépultures de Gaule préromaine et romaine se trouve parfois du mobilier de jeu qui témoigne d'activités ludiques. Cette étude porte sur le territoire qui couvre la Narbonnaise, la Corse et le sud de la Lyonnaise. Nous avons tenté de recenser de manière exhaustive le mobilier de jeu retrouvé auprès des défunts et d'analyser les différents assemblages observés dans des contextes généralement bien datés. Nous avons aussi cherché à retrouver les courants culturels extra-régionaux, parfois anciens, à l'origine de dépôts particuliers. Si certains ensembles correspondent à la panoplie complète d'un ou de plusieurs joueurs, d'autres semblent avoir une valeur plus

symbolique et pourraient témoigner de croyances et pratiques funéraires qui ont varié d'une région à l'autre de l'Empire. Nous nous sommes aussi interrogés sur la signification de ces dépôts ludiques et sur les raisons de la disparition de ce mobilier dans les tombes de l'Antiquité tardive.

Among the objects deposited in graves, gaming devices evidence recreational activities. Our study covers Gallia Narbonnensis, Corsica and the South of Gallia Lugdunensis. We collected an exhaustive corpus of gaming material found with the deceased and we aim at analysing their set in usually well-dated contexts. We also aimed at defining extra-regional cultural trends, sometimes ancient, that may explain specific deposits. While some sets correspond to the complete panoply of one or more players, others seem to have more symbolic value and may reflect funerary beliefs and practices that could vary from one region to another of the Empire. We also investigate the function of these deposits and question the reasons of their disappearance from the graves of late Antiquity.

### MOTS-CLÉS

Antiquité,  
dés,  
jetons,  
mobilier de jeu,  
pions,  
pratiques funéraires,  
protohistoire,  
sépultures.

### KEYWORDS

Antiquity,  
counters,  
dice,  
funerary practices,  
game devices,  
graves,  
protohistory,  
token.

*Article accepté après évaluation par deux experts selon le principe du double anonymat*

## INTRODUCTION

Les tombes de Gaule préromaine et romaine livrent souvent des lots de mobilier. À côté de la vaisselle contenant les liquides et le repas funéraire offerts par les proches du défunt, on observe des objets de la vie quotidienne ayant appartenu ou non à la personne décédée. En fonction des périodes et des lieux, les dépôts sont plus ou moins abondants et plus ou moins variés. Ils renferment parfois des pièces de jeu ou, plus rarement, des jouets. En 1993, Michel Feugère a dressé un inventaire des éléments fréquemment retrouvés dans les sépultures de Gaule méridionale et consacré quelques lignes au mobilier ludique [1]. À la suite de ce travail et à la lumière des découvertes récentes, nous proposons ici de compléter le corpus sur un territoire un peu plus vaste qui correspond au quart sud-est du territoire actuel de la France et

qui comprend l'ancienne province de Narbonnaise, la partie orientale de la Lyonnaise et la Corse (fig. 1) [2]. Les objets étudiés proviennent de sépultures, essentiellement à crémation, datant des I<sup>er</sup>, II<sup>e</sup> et III<sup>e</sup> siècles apr. J.-C., mais nous avons aussi pris en compte quelques exemples plus rares attribués à la fin de la Protohistoire.

[1] FEUGÈRE 1993, p. 149-150.

[2] Nous remercions Alain Bouet qui a relu et corrigé cet article ainsi que les collègues et amis qui ont contribué à l'enrichissement de notre corpus, à l'illustration ou qui nous ont aidé dans notre recherche bibliographique : Valérie Bel, Chiara Bianchi, Marjorie Borios, Laurence Brissaud, Alice Dananai, Robert Gaday, Chérine Gébara, Sandra Jaeggi, Thierry Lejars, Yvon Lemoine, Annick Thuet, Laurent Vidal.

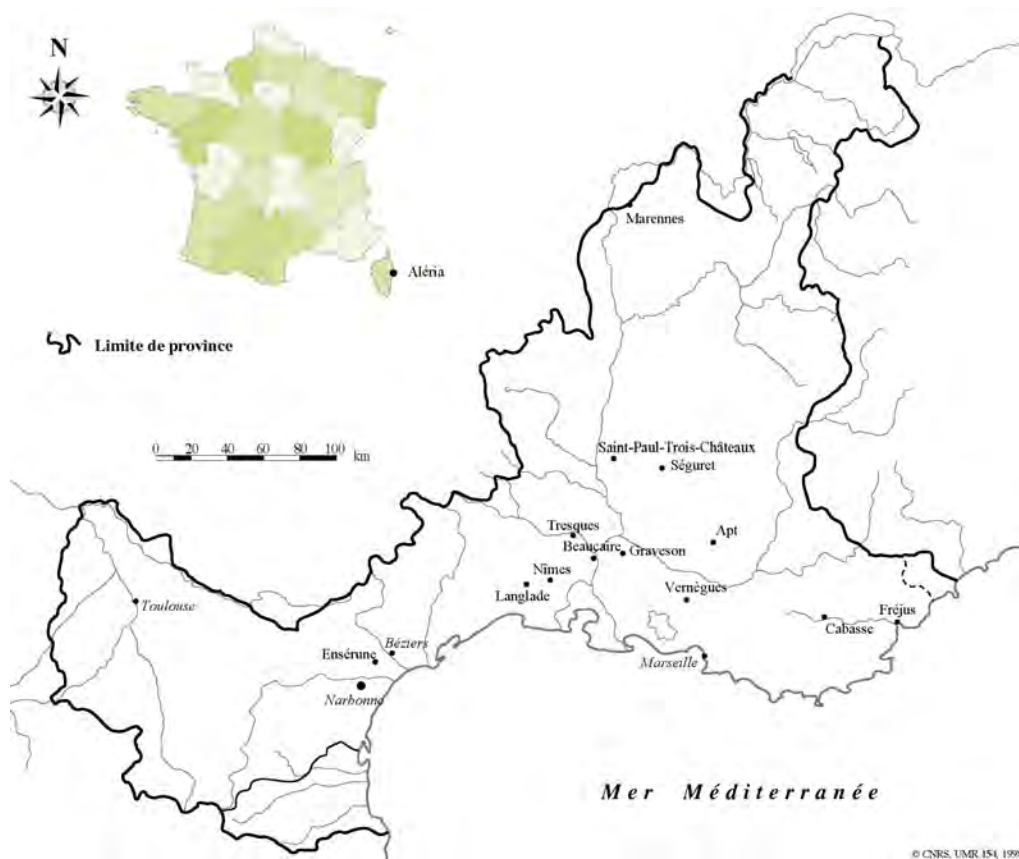


Figure 1  
Carte de la  
zone d'étude

## LES DÉPÔTS DE JEU ET DE JOUETS EN CONTEXTE FUNÉRAIRE

Des éléments de jeu semblent apparaître très tôt dans le mobilier des sépultures. Les plus anciennes datent du milieu du V<sup>e</sup> millénaire av. J.-C. (Néolithique). Deux osselets, un en os, l'autre en or, furent ainsi mis au jour dans une des nombreuses tombes de la nécropole de Varna en Bulgarie, fouillée entre 1972 et 1979 [3]. Pour François Poplin, il s'agit d'un des plus anciens témoignages de la sélection de ce petit os à des fins qui pourraient être ludiques [4]. Pour Jean-Marie Lhôte, ces deux objets constituent les plus anciennes pièces de jeu fabriquées par l'homme, mais un usage ludique n'est cependant pas assuré [5]. En Égypte ancienne, plusieurs plateaux de jeux ont été retrouvés en contexte funéraire ; la tombe de Toutankhamon (décédé vers 1327 av. J.-C.) renfermait ainsi plusieurs boîtes de jeu du Senet/20 cases avec des pions, osselets et bâtonnets de différentes matières dans leurs tiroirs [6]. La présence de plateaux de jeu et de pions et jetons est également bien attestée dans les tombes de Grèce classique et hellénistique [7]. Certaines catégories d'objets, comme les toupies et les osselets, semblent avoir été déposées de manière préférentielle dans les sépultures de jeunes sujets [8], mais l'identification de nombreux objets en tant que jouets au sens moderne reste débattue [9].

Toutes sortes de jouets en matière organique (balles de cuir, figurines de bois) étaient peut-être connus des peuples gaulois et ont pu disparaître sans laisser de traces. Leur absence dans les sépultures et d'autres contextes d'époque préromaine de notre zone d'étude suggère qu'ils aient été réalisés en matériau périssable.

Figure 2

Pions en pâte de verre de Pérouse.

Photo d'après Diliberto et Lejars 2013, Figure 5.



## LE MOBILIER DE JEU DES SÉPULTURES PRÉROMAINES

Aucun des ensembles funéraires de la Gaule méditerranéenne de la période comprise entre le III<sup>e</sup> et le I<sup>er</sup> s. av. J.-C., recensés par Michel Py et Patrice Arcelin dans les années 1970-1980, ni aucune des tombes fouillées récemment à Nîmes et publiées sous la direction de Valérie Bel, y compris celles qui renfermaient du mobilier témoignant de la romanisation des populations locales [10], n'a livré d'objets similaires à ceux connus pour la même époque en Grèce. La seule exception est le site de Casabianda dans la commune d'Aléria, sur la côte est de la Corse. Cette nécropole utilisée entre le V<sup>e</sup> et le II<sup>e</sup> siècle av. J.-C. a, en effet, fourni quelques pièces de jeu qui sont parmi les plus anciennes de l'aire géographique de notre étude [11].

### PIONS ET DÉS

Des pions et dés proviennent de trois tombes différentes d'Aléria et témoignent, tout comme la céramique, d'influences très fortes avec la Grèce et l'Étrurie toute proche. Dans T 91 (vers 425 av. J.-C.) se trouvaient trois dés cubiques en os, dans T 102 (475 et 450 av. J.-C.), un seul exemplaire. Tous ces dés appartiennent à un module de grande taille, dont les côtés mesurent de 19 à 21 mm. Ce module se retrouve en Gaule au début du I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. [12], mais il sera vite délaissé au profit d'exemplaires de dimensions moyennes aux côtés de 10 à 15 mm. Dans la sépulture T 148 (350 et 280 av. J.-C.), occupée en deux temps, deux dés en os plus petits étaient associés à treize pions en pierre et à quatre pions en pâte

[3] WHITTLE 1996, p. 100 (tombe n. 36) ; POPLIN 1991, p. 41.

[4] POPLIN 1992, p. 46.

[5] LHÔTE 1999, p. 88. Sur la fonction des osselets en contexte divinatoire, voir par exemple l'article de Richard Ashton dans ce dossier.

[6] DESROCHES-NOBLECOURT 1966, p. 69. Sur les jeux égyptiens, voir l'article d'Anne Dunn-Vaturi dans ce dossier.

[7] Sur le matériel ludique de tombes de Grèce du nord, voir dans ce volume l'article de Despina Ignatiadou.

[8] DURAND 1992 ; CARÈ 2010 ; CARÈ 2012 ; HASSELIN-ROUS 2013.

[9] Sur la poupée, DASEN 2011 ; DASEN 2012. Sur les miniatures qui ne sont pas nécessairement des dinettes destinées au jeu, ni spécifiquement aux enfants, LUCE 2011.

[10] BEL *et al.* 2008.

[11] JEHASSE & JEHASSE 1973 ; JEHASSE & JEHASSE 2001.

[12] MANNIEZ 2010, p. 18.



Figure 3

Talus d'ovicapridés. Photo : Y. Manniez.

de verre. Il est intéressant de noter que deux des pions en pâte de verre présentent un décor spiralé. Ces pions à motif en spirale, d'origine italique, sont à rapprocher d'objets similaires découverts essentiellement dans des contextes funéraires des Marches et des régions littorales nord-adriatiques, en Toscane et en Ombrie (fig. 2). La plupart sont datés entre le milieu du IV<sup>e</sup> siècle et les premières décennies du III<sup>e</sup> siècle av. J.-C. [13].

### ASTRAGALES

L'osselet, appelé *astragalos* en grec et *talus* en latin, est un petit os du tarse de la patte arrière d'ovicapridés (mouton, chèvre), qui se trouve aussi chez le cerf, le bœuf et même le porc (fig. 3). Les éléments de petite taille qui ont pu être utilisés dans des activités ludiques proviennent généralement d'ovicapridés. Les osselets ont servi à la fois de jeu d'adresse, particulièrement prisé des enfants et des jeunes filles, et de jeu de hasard, plutôt pratiqué par les hommes qui les utilisaient comme substitut du dé. Leur usage est également bien attesté comme matériel divinatoire [14].

Si les osselets sont relativement fréquents dans les sépultures grecques, où ils apparaissent souvent comme des marqueurs de tombes d'individus immatures [15], ce type d'objet est rarement présent dans les nécropoles préromaines du sud de la Gaule. Seules quatre incinérations d'Ensérune et deux sépultures d'Aléria en ont livré. À Ensérune, ce mobilier ne se trouve que dans les tombes de sujets immatures [16] ; la présence de perforations suggère cependant que plusieurs pièces ont pu servir de pendentif ou amulette. On retrouve des astragales percés dans la tombe, dite de chef, de Puech Maho à Sigean. Sur ce site, soixante-dix-huit osselets étaient ainsi associés à d'autres amulettes pour former un collier [17]. À Aléria, une tombe datée du V<sup>e</sup> siècle av. J.-C. aurait livré une reproduction d'osselet en céramique attique, mais nous n'avons pas

pu retrouver, ni de descriptif précis de cet ensemble, ni d'illustration concernant cet objet particulier [18]. La seconde tombe, une inhumation datée vers 155 av. J.-C., contenait quatre astragales ; la présence d'un fer de lance, de deux couteaux et d'un strigile suggère qu'il s'agit de celle d'un adulte de sexe masculin [19].

## LE MOBILIER DE JEU ET LES JOUETS DANS LES SÉPULTURES D'ÉPOQUE ROMAINE

Dans notre corpus, basé sur un important catalogue de sépultures, nous n'en avons recensé qu'une trentaine, datées entre le I<sup>er</sup> et le début du III<sup>e</sup> apr. J.-C., à avoir livré des jeux ou des jouets [20]. Cet examen a permis de constater que le petit mobilier ludique de l'aire continentale se retrouve presque exclusivement associé à des restes brûlés et qu'il concerne principalement des contextes de la seconde moitié du I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. Une enquête menée au niveau du territoire national français montre que ce type de dépôt est rare, voire inexistant, dans les sépultures situées en dehors de notre zone d'étude [21]. Le plus grand nombre de cas se trouve concentré sur la bordure méditerranéenne, dans les régions placées sous l'influence des coutumes italiques, mais curieusement aussi dans les départements français de la Gaule Belgique [22] et dans la province romaine de Bretagne [23]. L'analyse détaillée des lots révèle une assez grande diversité dans les assemblages qui peuvent comprendre des pions en pâte de verre ou en pierre, des jetons et des tessères en os, des petits galets utilisés comme pièces de comptage, des dés et parfois une perle.

[13] DILIBERTO & LEJARS 2011, p. 443-445.

[14] SCHÄDLER 1996 ; NIKULINA & SCHMÖLCKE 2008, p. 41-42 ; DASEN & SCHÄDLER 2017.

[15] CARÈ 2010 ; CARÈ 2012.

[16] Tombe 53 : immature (plus ou moins 4 ans), 9 talus de mouton (un juvénile percé et 8 adultes), vers 300-275 av. J.-C. Tombe 84 : immature (4-6 ans), 24 talus de mouton, transition V<sup>e</sup>-IV<sup>e</sup> s. av. J.-C. Tombe 167 : Infans I, 3 talus de mouton dont un percé, vers 300-225 av. J.-C. Tombe 176 : Infans II (6-12 ans), 3 talus de mouton dont un percé, vers 250-225 av. J.-C., SCHWALLER *et al.* à paraître.

[17] SOLIER 1968, p. 25-26, fig. 20.

[18] JEHASSE 1980, p. 42.

[19] JEHASSE & JEHASSE 1973, p. 231-235.

[20] En dépit de notre désir d'exhaustivité, il est probable que des lots aient échappé à notre enquête.

[21] FOULCHER 1984 ; GALLIOU 1989 ; BRIVES 2008.

[22] HANUT & HENROTAY 2014.

[23] PHILPOTT 1991, p. 279.



## LES DÉS EN OS OU IVOIRE

Les dés en os, plus rarement en ivoire, peuvent être retrouvés seuls ou associés à des pions et des jetons. En Gaule méridionale, leur nombre varie entre un et six, mais les dépôts consistent d'ordinaire en un ou deux cubes. Ils furent parfois placés sur le bûcher au moment de la crémation du défunt, et on les retrouve brûlés, ou bien ils font partie du dépôt secondaire et ne présentent alors aucune trace de passage au feu.

Parmi les dés en ivoire, beaucoup plus rares, deux exemplaires proviennent l'un d'une incinération de Langlade (Gard) [24], l'autre de Graveson (Bouchedu-Rhône) [25]. Les dimensions des dés en os ou en ivoire varient généralement entre 10 et 15 mm de côté. Or dans un cas (SP1295 de l'avenue Jean-Jaurès à Nîmes), un dé de très petite taille, (entre 5,4 et 5,5 mm de côté), était déposé auprès du défunt d'âge indéterminé (adolescent ou adulte).

## LES PIONS EN PÂTE DE VERRE

L'origine des pions en pâte de verre est ancienne, comme le montrent des tombes corses du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C. [26] En Gaule méridionale, leur nombre varie entre cinq et vingt-six exemplaires par lot, comme dans la sépulture de Langlade (fig. 4) [27]. Il est intéressant de noter que ce chiffre est identique à celui des jetons de la tombe du médecin de Stanway, découverte en 1996 [28]. Les recherches d'Ulrich Schädler ont montré que ce mobilier correspond à celui de deux joueurs. Dans le matériel de Gaule méridionale, les

pièces se composent de deux couleurs différentes, généralement noire ou blanche. Des pions bleus ou gris sont aussi attestés, mais d'ordinaire en nombre plus réduit. Vingt-six pions proviennent d'une tombe de Nîmes [29], mais associés à un assemblage composite qui inclut deux pions en pierre et un jeton en os [30].

Le nombre vingt-six ne constitue cependant pas le maximum puisqu'une sépulture à incinération de Gloucester a livré trente-trois pions en pâte de verre et dix jetons en os [31]. Une autre sépulture, mise au jour à Amiens en 1895, renfermait un jeu composé de deux dés et de « 81 tessères » qui sont en fait des jetons en os et des pions en pâte de verre opaque [32].

La tombe de Tresques (Gard) a, elle, livré dix-huit pièces et demi de jeu dont six jetons en os et dix pions et demi en pâte de verre (trois noirs, un bleu clair, six blancs ou clairs et une moitié d'élément non précisé), ce qui ne permet pas de faire un partage égal, à moins de supposer qu'un joueur débutait sa partie avec six pions clairs en pâte de verre et l'autre avec six jetons en os. Georges Sudres, l'auteur de la fouille, propose de voir dans le nombre de dix-huit pièces et demi l'indication de l'âge du défunt [33].

[24] FEUGÈRE 2011, p. 395.

[25] GADAY 2009, p. 90.

[26] Sur les pions en pâte de verre en Grèce, voir dans ce volume l'article de Despina Ignatiadou.

[27] FEUGÈRE 2011, p. 386.

[28] SCHÄDLER 2007, p. 365.

[29] FICHES & VEYRAC 1996, p. 438, tombe 116.

[30] FICHES & VEYRAC 1996, p. 399.

[31] COOL 2008, p. 105.

[32] COLLOMBIER 1895-1897, p. 376.

[33] SUDRES 1981, p. 21-22.

Figure 4  
Mobilier de la tombe de Langlade.  
Photo d'après Feugère 2011, Figure 330.

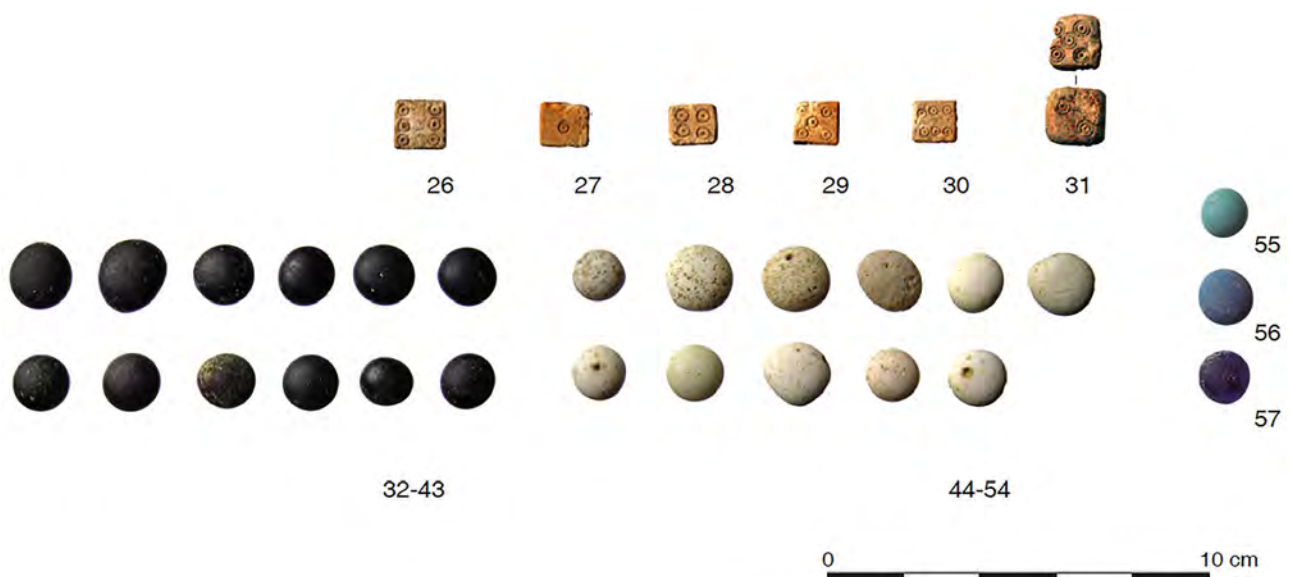




Figure 5  
Jetons, dé et fusaïole  
en os de Fréjus.  
Photo : Ph. Foliot.

### LES JETONS ET PIONS EN PIERRE

Plusieurs tombes de Gaule méridionale renfermaient des jetons et pions en pierre, de simples petits galets naturels non travaillés. Dans la tombe du Haut-Empire de la Guérine à Cabasse (Var), quinze de ces petites pierres plates semblent avoir représenté la mise du défunt. Un seul semble avoir été retaillé pour lui donner l'aspect d'un jeton en os [34]. Plus rarement, comme à Nîmes, on rencontre des objets reprenant la forme des pions en verre ou bien de demi-sphère [35].

### LES JETONS EN OS DANS LES DÉPÔTS DE CRÉMATIION

À l'instar des dés, et en fonction de leur origine (bûcher ou dépôt secondaire), les jetons en os peuvent être brûlés ou non. Ils sont soit lisses soit décorés de gorges concentriques. En Gaule du sud-est, leur nombre varie entre un et douze exemplaires par contexte funéraire.

Dans neuf cas, les jetons en os, sont seuls ou associés à des pions en pâte de verre dans des sépultures

sans dé. Dans trois cas, ils sont associés à un ou deux dés. À Fréjus (Var), les six jetons semblent se répartir en deux lots à peu près similaires : deux lisses, deux à rainures concentriques et deux à bordure incisée (fig. 5) [36]. Il est intéressant de noter que, dans deux tombes de Saint-Paul-Trois-Châteaux (Drôme), on rencontre le même assemblage formé de douze jetons lisses et de deux décorés [37]. Cette valeur semble correspondre au nombre de pièces d'un joueur nécessaire pour pouvoir commencer une partie. Relevons que dans trois cas, à Saint-Paul-Trois-Châteaux et Beaucaire (Gard), les pièces considérées par les fouilleurs comme des jetons sont des disques moulurés de plus grand diamètre que les jetons ordinaires et qui rappellent davantage des couvercles de pyxides ou des tessères [38].

### LES JETONS EN OS DANS LES SÉPULTURES À INHUMATION

L'unique sépulture à inhumation avec des jetons en os provient de Vienne (Isère). Cette tombe datée de la période 150-225 apr. J.-C. est la plus récente de notre corpus. Elle renfermait un lot de quatorze jetons en os (fig. 6-7) [39].

### LES PERLES

Des perles sont parfois retrouvées en un seul exemplaire dans des sépultures. Elles appartiennent à deux catégories qui sont utilisées comme éléments de colliers : les perles côtelées en fritte bleu-vert, dite « en melon », et les exemplaires de type Kempten [40]. Les premières, fréquentes dans les tombes des nourrissons, ont probablement servi d'amulettes [41],

[34] BÉRARD 1980, p. 34.

[35] FICHES & VEYRAC 1996, p. 399 (tombe 42).

[36] BÉRAUD *et al.* 1985, p. 32.

[37] BEL *et al.* 2002, p. 224-225 et 499.

[38] Tombes 164 et 178 de Saint-Paul-Trois-Châteaux, tombe 15 de Beaucaire : DEDET *et al.* 1978, p. 96 ; MANNIEZ 1984, p. 45 et 133 ; BEL *et al.* 2002, p. 244 et 336.

[39] CHAPOTAT 1978, p. 36.

[40] FEUGÈRE 1992.

[41] FEUGÈRE 1993, p. 151 ; MANNIEZ 2016.

les secondes, de porte-bonheur ou de fusaïoles [42]. L'hypothèse de talisman peut être aussi retenue lorsque ces perles sont retrouvées en petit nombre dans des lots de jetons ou de pions, comme c'est le cas à Séguret [43] (Vaucluse), à Cabasse [44] (Var) à Vernègues [45] (Bouches-du-Rhône) ou à Apt [46]

(Vaucluse), mais aussi, hors de notre zone d'étude, à Gloucester [47] (GB). Toutefois, l'association de treize perles en fritte côtelées et de onze pions en pâte de verre de différentes couleurs dans une tombe de Penteville (Cortil-Noirmont, Belgique) suggère qu'elles ont pu, dans certains cas, faire partie de la panoplie du joueur et être utilisées comme pièces d'action [48].



▲ Figure 6  
Jetons en os de Charavel.  
Photo : V. Durand.

► Figure 7  
Reconstitution de la sépulture de Charavel au musée de Vienne. Photo : Y. Manniez.



## LES ASTRAGALES

En Gaule du sud, comme dans les provinces septentrionales, la présence d'astragales est extrêmement rare à l'époque romaine. Le seul site méridional à en avoir livré est celui de la Guérine à Cabasse. Dans cette nécropole, un exemplaire de talus se trouvait en place dans deux incinérations et en position remaniée dans une troisième, toutes trois datées du Haut-Empire [49]. La présence d'un seul osselet dans chacun des lots rend moins plausible l'hypothèse d'un jeu de lancer, sans toutefois l'exclure. L'astragale pourrait être ici considéré comme un élément symbolique ou avoir une valeur d'amulette [50].

- [42] MANNIEZ 2012, p. 237.
- [43] MEFFRE 1985, p. 18.
- [44] BÉRARD 1980, p. 34.
- [45] CHAPON *et al.* 2004, p. 173.
- [46] DUMOULIN 1964, p. 106.
- [47] COOL 2008, p. 105.
- [48] PLUMIER 1986, p. 90 et 96.
- [49] BÉRARD 1980, p. 24, 38 et 41.
- [50] CARÈ 2013.

## LES JOUETS ET FIGURINES

Le dépôt de jouets est inhabituel et le nombre de sépultures livrant ce type de mobilier très rare. Nous n'avons pu en répertorier que trois cas. Le premier est un dépôt de crémation datable de la fin du I<sup>er</sup> siècle av. J.-C. mis au jour à Nîmes en 1884 et dont le mobilier semble avoir été perdu. Il a livré plusieurs vases en terre cuite, dont une cruche à tubulure latérale considérée comme un biberon, souvent associée aux sépultures d'enfant, et une poupée en terre cuite



◀ Figure 8 :  
Poupée en terre cuite de Nîmes.  
Photo d'après  
Fiches et Veyrac  
1996, Figure 362.

(fig. 8). Cette poupée, dont nous n'avons pas de mesures, présentait des jambes articulées et deux sortes de petits bracelets en bronze au niveau des chevilles [51].

Le deuxième ensemble, probablement à crémation, a été mis au jour à Quissac, dans la région nîmoise. Cette sépulture a livré une figurine en terre cuite représentant un oiseau (fig. 9), ainsi qu'un petit pendentif ou amulette en or en forme de massue [52]. Un bûcher funéraire du site de Saint-Fréjus à Marennes (Rhône) contenait, quant à lui, divers objets dont quatre figurines en terre cuite (trois colombes et un coq) et neuf pions (cinq en verre et quatre en os) et là, encore, un pendentif en or comparable au précédent (fig. 10) [53]. L'étude des os a permis de savoir que le sujet était un enfant de deux à cinq ans.

[51] FICHES & VEYRAC 1996, p. 472.

[52] PROVOST 1999, p. 529.

[53] BEL 1998, p. 42 ; BEL 2012, p. 213.

► Figure 9  
Figurine en terre cuite de Quissac.  
Photo : D. Travier.



▼ Figure 10  
Figurines en terre cuite de Marennes.  
Photo d'après Bel  
2012, Figure 10.

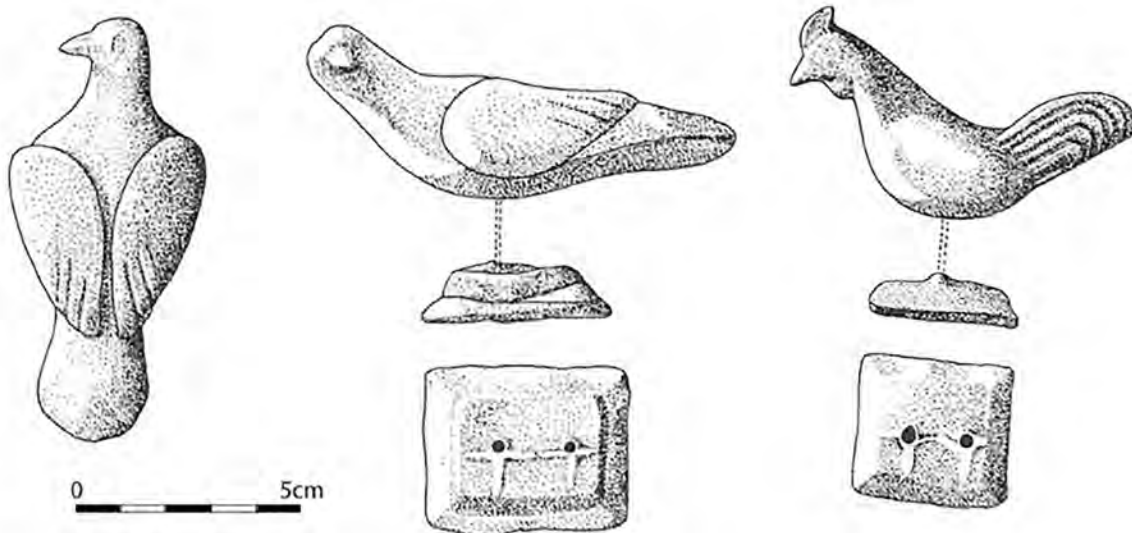












Figure 11

Tableau synthétique des pièces de jeu trouvées dans les sépultures du sud-est de la Gaule. DAO : Y. Manniez.

(en italique : inhumation)	sujet	datation	jeton décoré		jeton lisse	pion pâte de verre	pion spirale	dé os /ivoire	astragale	pion en pierre		petit galet	perle
													
Aléria T91	?	v. 425						3					
Aléria T102	?	475-450						1					
Aléria T148	?	350-280				1	3	2		13			
Béziers, Kléber SP2050	?	1-100						1*					
Béziers, Kléber SP2078	?	1-150			1*	1							
Langlade, Vignaud SP105	adulte ?	75-125				26		6					
Nîmes, Jaurès/Républ.	femme	75-125			1	23						2	
Nîmes, rte de Beaucaire	enfant ?	50-250	2					1		3			
Nîmes, 78 JJ SP1295	adulte	150-200						1					
Nîmes, 78 JJ SP1362	nouv-né	100-200										2	1
Tresques, Courac T6	adulte ?	40-110			6	10,5		2			2		
Beaucaire, Marronniers T15	femme	50-100	1	1		5							
Graveson, Sagnon	femme ?	50-100				22		1					
Saint-Paul, Valladas T22	adulte	60-100						1*					
Saint-Paul, Valladas T32	adulte	60-100			1								
Saint-Paul, Valladas T78	adulte	70-200						1*					
Saint-Paul, Valladas T45	?	15-70	2*		12*								
Saint-Paul, Valladas T164	adulte	15-70			1*								
Saint-Paul, Valladas T178	?	60-100			1*								
Saint-Paul, Valladas T269	enfant	70-150						1*					
Saint-Paul, Valladas T276	?	70-200	2*		12*								
Séguret, Les Sausses T1		70-100			3	2							1
Apt, Saint-Lazare T33	?	50-100	3		3				1				1
Apt, Saint-Lazare 1955	?	50-250				9		2					
Cabasse, Guérine T13	?	50-100										15	
Fréjus, Pauvadou T159	?	50-100	5*		1*			1*					
Marennnes, Saint-Fréjus 6100	enfant	50-100			4	5							
Vernègues, F41	?	100-200	6		3								2
Vienne, Charavel T2	adulte	150-225				14							
			* : objet brûlé										

## BILAN

À partir des informations recueillies dans le cadre de cette étude, nous avons réalisé un tableau synthétique qui permet d'avoir une représentation globale des différents assemblages d'objets ludiques mis au jour dans les sépultures du sud-est de la Gaule (fig. 11). L'examen de ce tableau met en lumière les deux grandes périodes chronologiques qui sont concernées par du mobilier de jeu, la période préromaine, représentée par les tombes d'Aléria, et le Haut-Empire.

Il révèle quelques particularités propres à chaque catégorie d'objets. Ainsi, les pions en pâte de verre que l'on retrouve souvent en grand nombre et qui permettent probablement de repérer les panoplies de joueurs sont, à l'instar des dés creux, les pièces les plus anciennes associées aux défunts. Les pions à décor spiralés qui apparaissent, comme les modèles simples, dans les sépultures du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C. des nécropoles de Toscane et d'Ombrie, n'ont pas connu de pérennité à l'époque romaine. En effet, les exemplaires du Haut-Empire de Gaule méridionale sont tous dépourvus de décor. À une exception près, la tombe de Marennes, on note qu'ils ont toujours été placés en dépôt secondaire et n'ont, de ce fait, jamais été brûlés. Dans les lots importants comprenant un nombre inégal de pièces (fig. 12), la présence d'éléments de trois couleurs différentes amène à s'interroger sur les types de jeu auxquels ces pions devaient appartenir.

Pour ce qui concerne les dés, on observe que les types anciens de grand module (20 mm de côté) ont très vite été abandonnés au profit des cubes de taille moyenne. Les dés miniatures de 5 mm de côté, qui semblent être une spécificité nîmoise et qui sont plus fréquents sur les sites d'habitat, ne sont représentés

que dans une sépulture. Il est toutefois intéressant de signaler la découverte d'un lot de quatre exemplaires de ce type dans un petit trésor du début du III<sup>e</sup> siècle apr. J.-C. appartenant certainement à un joueur et qui comprenait aussi trois bagues en argent, deux intailles et 43 deniers [54]. Le mobilier précieux et les monnaies associés aux quatre dés, probablement utilisés ici pour des jeux de hasard, devaient correspondre soit aux gains, soit à la mise de ce personnage. Quant aux jetons en os, on remarque qu'ils sont absents des tombes les plus anciennes. Les informations recueillies sur les sites d'habitat permettent de situer leur apparition en Gaule du sud vers le milieu du I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. Notons que les trois lots les plus importants issus des sépultures étudiées concernent des objets intacts. On peut donc supposer que les jetons brûlés recueillis dans les tombes à crémation ne représentent parfois qu'une partie des pièces déposées sur le bûcher.

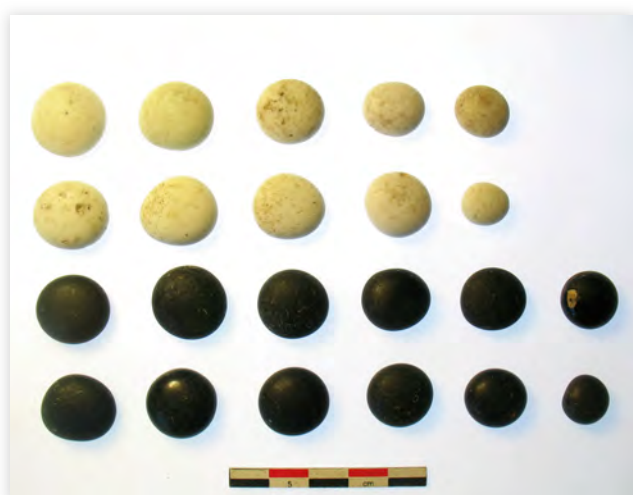
## EN CONCLUSION...

Pour tenter de répondre à la question sur la signification du mobilier ludique en contexte funéraire, qui sert de titre à notre communication, rappelons combien il est difficile de percevoir le sens exact des gestes qui ont conduit au dépôt d'objets ludiques, tout comme à celui d'autres objets dans les sépultures de l'Antiquité. La grande variété des lots et des pratiques ainsi que l'absence d'écrits sur le sujet nous amènent à échafauder des hypothèses, mais les incertitudes demeurent.

Dans les rares sépultures préromaines étudiées ici, il convient de distinguer les véritables pièces de jeu des astragales dont la présence est sujette à diverses interprétations. Les dés en os ou en ivoire et les pions en pâte de verre des tombes d'Aléria témoignent, via l'Italie du Nord, de pratiques culturelles du monde grec qui ont concerné à la fois les vivants et les morts. Ce mobilier annonce, avant l'heure, des coutumes funéraires imitées cette fois du monde romain qui auront cours durant le Haut-Empire. Les osselets de Corse, de Sigean ou d'Ensérune, comme ceux des ensembles funéraires anciens de Grande Grèce étudiés par Barbara Carè, ne sont pas forcément des marqueurs ludiques. Il est possible de les interpréter comme les vecteurs de pratiques magiques destinées à protéger le mort [55]. Le mobilier de jeu d'époque romaine, beaucoup plus abondant, ne fait son apparition dans les sépultures de

Figure 12

Pions de la tombe de Graveson. Photo : Y. Manniez.



[54] MANNIEZ 2010, p. 19.

[55] CARÈ 2010, p. 462-463.

Gaule du Sud que dans le courant du I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C.

En fonction du nombre de pions en pâte de verre ou de jetons en os, de leur état de conservation, on peut être tenté d'y reconnaître des éléments qui formaient la panoplie d'un, voire de deux joueurs. Cette remarque concerne surtout les lots importants d'objets. Quel sens prennent-ils dans la tombe ? Étaient-ils placés avec le défunt pour qu'il puisse les utiliser dans ce qui correspond à notre au-delà, ou simplement en mémoire des moments heureux qu'il ou elle avait partagé ici-bas ? Les pièces se rapportent à des jeux qu'il n'est pas facile d'identifier car ils ne sont pas décrits en détail dans la littérature ancienne. Une large gamme de possibilités peut être envisagée : *latrunculi*, jeu des douze points (variante de nos backgammon ou tric-trac), petite marelle, ou jeu de moulin, pour les plateaux recevant des pions et jetons ; parties de dés diverses ne nécessitant pas de pions pour des jeux de hasard, mais avec mise d'argent ou d'objets précieux.

Lorsque le mobilier est brûlé sur le bûcher, la finalité du dépôt est-elle différente ? On a peut-être offert au défunt les jetons et dés qui lui appartenaient. Cependant nous ignorons si ces objets étaient considérés comme définitivement détruits ou si l'on croyait qu'ils avaient, eux aussi, une nouvelle vie dans l'au-delà [56].

Dans le cas des pièces de jeu isolées ou placées en petit nombre dans les dépôts secondaires, c'est-à-dire non brûlés, leur présence est peut-être plus symbolique. On peut en effet se demander s'il ne s'agit pas de l'offrande déposée par un proche, d'un moyen de conjurer les mauvais sorts et de rappeler la fragilité de l'existence.

Il est probable que les rares jouets issus des contextes funéraires étaient initialement destinés à divertir les jeunes défunts. Leur présence dans la tombe peut être symbolique, mais il peut simplement s'agir du bien appartenant au jeune défunt ou le témoignage de l'affection portée par les proches. Même si les preuves matérielles manquent, on ne peut exclure que cette rareté soit liée à la disparition des jouets en matériaux périssables, comme le bois ou le tissu.

Les figurines de terre cuite, notamment lorsqu'elles sont retrouvées dans les tombes d'immatrices, ne peuvent toutefois pas être considérées comme des jouets. Elles ont probablement eu un rôle

prophylactique. Dans celles des sujets plus âgés, leur présence n'est pas clairement définie : reproductions en terre cuite d'animaux de la ferme ou destinés aux sacrifices, substituts d'animaux de compagnie [57] ?

Pour ce qui est de la caractérisation des défunts du Haut-Empire, nous ne pensons pas que la présence de tel ou tel assemblage de pièces de jeu soit le révélateur d'un statut social particulier. Il semblerait toutefois que les lots importants associant pions en pâte de verre et dés se retrouvent principalement dans des sépultures en coffre livrant un mobilier de valeur. La caractérisation sexuelle semble délicate car les pièces ludiques proviennent souvent de crémations et elles ne sont pas forcément associées à des mobiliers discriminants.

Il est intéressant de noter que, dans la région étudiée, le mobilier de jeu ne se retrouve plus dans les contextes funéraires du Bas-Empire, qui livrent pourtant encore différents types d'offrande, ni dans les tombes du haut Moyen Âge [58]. Si le mobilier livré par les tombes d'Aléria, notamment les céramiques attiques, laisse croire qu'elles sont celles de colons de culture gréco-italique, celui des sépultures de Gaule méridionale, dans sa grande majorité, témoigne simplement d'un phénomène d'acculturation qui s'amplifie au milieu du I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. et qui se traduit par l'adoption du mode de vie italique et par un important développement de l'*instrumentum*.

Le mobilier de jeu mis au jour dans les sépultures apparaît finalement comme l'indicateur de pratiques culturelles et sociales héritées du monde grec et qui ont touché à des degrés différents la plupart des régions de l'Empire romain. Ces dernières semblent s'être principalement développées sur la bordure méditerranéenne de la Gaule et sur le tracé probable des axes commerciaux desservant les provinces septentrionales. ■

[56] Hypothèse émise par Roberte Hamayon le 21 mai 2014, lors de sa conférence intitulée « Un regard d'anthropologue à la lumière des quatre "principes du jeu" de Roger Caillois » lors du colloque à La-Tour-de-Peilz (Suisse). Voir aussi U. Harva, *Les représentations religieuses des peuples altaïques*, Paris : Gallimard, 1959, p. 215.

[57] DASEN 2011, p. 55; DASEN 2012.

[58] MANNIEZ 1999.

## BIBLIOGRAPHIE

- ARCELIN, Patrice, 1979, « La nécropole préromaine de l'Arcoule, commune du Paradou (B.-du-Rh.) », *Documents d'Archéologie Méridionale* 2, p. 133-156.
- ARCELIN, Patrice & ARCELIN, Charlette, 1975, « Les sépultures préromaines de Saint-Rémy-de-Provence (B.-du-Rh.) », *Revue Archéologique de Narbonnaise* 8, p. 67-135.
- BEL, Valérie, 1998, *L'ensemble funéraire du Haut-Empire du site de Saint-Fréjus à Marennes (Rhône). Travaux d'archéologie préventive sur le tracé de l'autoroute A6*. Archives du Service régional de l'Archéologie de Rhône-Alpes.
- BEL, Valérie *et al.*, 2002, *Pratiques funéraires du Haut-Empire dans le Midi de la Gaule. La nécropole gallo-romaine du Valladas à Saint-Paul-Trois-Châteaux (Drôme)*, Lattes (Monographies d'Archéologie Méditerranéennes 11).
- BEL, Valérie, 2012, « Les dépôts de mobilier dans les tombes d'enfants et d'adolescents en Gaule Narbonnaise au Haut-Empire », dans Antoine Hermary & Céline Dubois (éd.), *L'enfant et la mort dans l'Antiquité, III. Le matériel associé aux tombes d'enfants*, Paris, p. 193-216.
- BEL, Valérie *et al.*, 2008, *Tombes et espaces funéraires de la fin de l'âge du Fer et du début de l'époque romaine à Nîmes*, Lattes (Monographies d'Archéologie Méditerranéenne 24).
- BEL, Valérie *et al.*, 2016, *Deux ensembles funéraires d'époque romaine, avenue Jean-Jaurès à Nîmes (Gard)*, *Revue Archéologique de Narbonnaise*, Supplément 46.
- BÉRARD, Georges, 1980, « La nécropole de La Guérine à Cabasse (Var) », *Revue Archéologique de Narbonnaise* 13, p. 19-63.
- BÉRAUD, Isabelle *et al.*, 1985, *Les nécropoles gallo-romaines de Fréjus. Trois années d'action du service archéologique départemental*, Saint-Raphaël.
- BRIVES, Anne-Laure, 2008, *Sépultures et société en Aquitaine romaine : étude de la fonction du mobilier métallique et du petit mobilier à partir des ensembles funéraires (I<sup>er</sup> s. av. J.-C. – début IV<sup>e</sup> s. ap. J.-C.)*. Thèse de doctorat inédite sous la direction de Francis Tassaux. Université Michel de Montaigne, Bordeaux III.
- CARÈ, Barbara, 2010, « L'astragalo nel sepolcro 'μειρακιών τε και παρθένων παιγγιον' ? Riflessioni per la rilettura di un costume funerario: i casi di Locri e Caulonia », dans Lucia Lepore & Paola Turi (éd.), *Caulonia tra Crotone e Locri 2, Atti del Convegno Internazionale, Firenze, 30 maggio – 1 giugno 2007*, Firenze, p. 459-467.
- CARÈ, Barbara, 2012, « L'astragalo in tomba nel mondo greco: un indicatore infantile ? Vecchi problemi e nuove osservazioni a proposito di un aspetto del costume funerario », dans Antoine Hermary & Céline Dubois (éd.), *L'enfant et la mort dans l'Antiquité, III, Le matériel associé aux tombes d'enfants*, Paris, p. 403-416.
- CARÈ, Barbara, 2013, « Le symbolisme des astragales », *Archéothéma* 31, p. 56.
- CHAPON, Philippe *et al.*, 2004, « Les nécropoles de Vernègues. Deux ensembles funéraires du Haut-Empire à la périphérie d'une agglomération secondaire », *Revue Archéologique de Narbonnaise* 37, p. 109-209.
- CHAPOTAT, Gabriel, 1978, « La nécropole gallo-romaine de Charavel à Vienne (Isère) », *Nouvelles Archives du Muséum d'Histoire naturelle de Lyon*, suppl. 16, p. 35-43.
- COLLOMBIER, Félix, 1895-1897, « Note sur un flacon gallo-romain en verre », *Bulletin de la Société Archéologique de Picardie* 19, p. 376-382.
- COOL, Hilary, 2008, « The Small Finds » dans Andy Simmonds & Nicholas Márquez-Grant & Louise Loe, *Life and Death in a Roman City*, Oxford (Oxford Archaeology Monograph 6), p. 104-115.
- DASEN, Véronique, 2011, « De la Grèce à Rome : Des jouets pour grandir ? » dans Dorothée Charles & Bruno Girveau (éd.), *Des jouets et des hommes*, Paris, p. 53-59.
- DASEN, Véronique, 2012, « Cherchez l'enfant ! La question de l'identité à partir du matériel funéraire », dans Antoine Hermary & Céline Dubois (éd.), *L'enfant et la mort dans l'Antiquité, III, Le matériel associé aux tombes d'enfants*, Paris, p. 9-22.
- DASEN, Véronique & SCHÄDLER, Ulrich, 2017, « Jeu et divination. Un nouveau témoignage de l'époque romaine », *Archeologia*, 553, p. 60-65.
- DEDET, Bernard *et al.*, 1978, *Ugernum, protohistoire de Beaucaire*, Association pour la recherche archéologique en Languedoc oriental 6, Caveirac.
- DESROCHES-NOBLECOURT, Christiane, 1966, *Toutankhamon, vie et mort d'un pharaon*, Paris.
- DILIBERTO, Manuela & LEJARS, Thierry, 2013, « Un cas de mobilité individuelle aux IV<sup>e</sup> et III<sup>e</sup> s. av. J.-C. : l'exemple des pièces de jeu d'origine italique », dans Anne Colin & Florence Verdin (éd.), *L'âge du Fer en Aquitaine et sur ses marges. Mobilité des hommes, diffusion des idées, circulation des biens dans l'espace européen à l'âge du Fer. Actes du 35<sup>e</sup> Colloque international de l'AFEAF (Bordeaux, 2-5 juin 2011)*, Bordeaux.
- DUMOULIN, André, 1964, « Découverte d'une nécropole gallo-romaine à Apt (Vaucluse) », *Gallia* 22, p. 87-110.
- DURAND, Agnès, 1992, « Jeux et jouets de l'enfance en Grèce et à Rome », *Les Dossiers de l'Archéologie* 168, p. 10-17.
- FEUGÈRE, Michel, 1992, « Les perles de type Kempten en Gaule méridionale », *Archéologie en Languedoc* 16, p. 149-148.
- FEUGÈRE, Michel, 1993, « L'évolution du mobilier non céramique dans les sépultures de Gaule méridionale (II<sup>e</sup> siècle av. J.-C. - début du V<sup>e</sup> siècle ap. J.-C.) », dans Manuela Struck (éd.), *Römerzeitliche Gräber als Quellen zu Religion, Bevölkerungsstruktur und Sozialgeschichte*, Mainz, p. 119-165.



- FEUGÈRE, Michel, 2011, « Le mobilier du mausolée romain » dans Chris Hayden & Juliette Michel (éd.), *Le Vignaud 3, Langlade (Gard)*, II, *Occupation funéraire antique*, Rapport final de fouille archéologique, Service Régional de l'Archéologie de Languedoc-Roussillon, Oxford Archéologie Méditerranée, Montpellier, p. 383-405.
- FICHES, Jean-Luc & VEYRAC, Alain (éd.), 1996, *Nîmes, Carte Archéologique de la Gaule, 30/1*, Pré-inventaire archéologique sous la dir. de Michel Provost, Paris.
- FOULCHER, Christine, 1984, *Les rites funéraires du I<sup>er</sup> au III<sup>e</sup> s. ap. J.-C. dans le Midi de la Gaule d'après l'étude des sépultures*, Mémoire de maîtrise inédit, Université de Toulouse-Le Mirail.
- GADAY, Robert et al, 2009, *Sagnon à Graveson (Bouches-du-Rhône)*, Rapport final de diagnostic archéologique, Service Régional de l'Archéologie de Provence-Alpes-Côte d'Azur, Éguilles.
- GALLIOUQUE, Patrick, 1989, *Les tombes romaines d'Armorique. Essai de sociologie et d'économie de la mort*, Documents d'Archéologie Française 17, Paris.
- HANUT, Frédéric & HENROTAY, Denis (éd.), 2014, *Du bûcher à la tombe. Les nécropoles gallo-romaines à incinération en Wallonie*, Catalogue d'exposition du musée archéologique d'Arlon, Namur.
- HASSELIN-ROUS, Isabelle, 2013, « La dinette de la petite fille d'Érétie : un jouet fonctionnel ? », *Archéothéma* 31, p. 21-22.
- JEHASSE, Laurence, 1980, « Les objets d'os d'Aléria (Corse) » dans Danielle Stordeur (éd.), *Objets en os, historiques et actuels. Première réunion du groupe de travail n° 6 sur l'industrie de l'os, GIS, Lyon, mars 1979*, Lyon, p. 41-48.
- JEHASSE, Jean & JEHASSE, Laurence, 1973, *La nécropole d'Aléria (1960-1968)*, *Gallia* supplément 25, Paris.
- JEHASSE, Jean & JEHASSE, Laurence, 2001, *Aléria. Nouvelles données de la nécropole. Maison de l'Orient et de la Méditerranée Jean Pouilloux*, Lyon (Travaux de la Maison de l'Orient méditerranéen 34).
- LHÔTE, Jean-Marie, 1999, « Jeux et démocratie », dans Daniel Tarschys (éd.), *Art et conflit : le processus artistique entre rêve et état de veille*, colloque international, Paris, 5-7 mai 1997, Strasbourg, p. 87-108.
- LUCE, Jean-Marc, 2011, « From Miniature Objects to Giant Ones: The Process of Defunctionalisation in Sanctuaries and Graves in Iron Age Greece », *Pallas* 86, p. 53-73.
- MANNIEZ, Yves, 1984, *Les objets en os d'époque gallo-romaine en Languedoc oriental (du Lez au Rhône)*, Mémoire de maîtrise inédit d'histoire de l'art et d'archéologie, Université Montpellier III.
- MANNIEZ, Yves, 1999, *Les pratiques funéraires en Narbonnaise méditerranéenne (partie occidentale) du III<sup>e</sup> au VIII<sup>e</sup> s.*, Thèse de doctorat inédite sous la direction de M. Jean Guyon, Université Aix-Marseille I - Université de Provence.
- MANNIEZ, Yves, 2010, « Contribution à l'étude des dés en os d'époque romaine de la cité de Nîmes (F) », *Instrumentum* 32, p. 18-22.
- MANNIEZ, Yves, 2012, « Le petit mobilier de la tombe SP1001 », dans Marie Rochette et al., « Découverte de deux nouvelles tombes du Haut-Empire dans le quartier Hoche-Sernam à Nîmes (Gard) », *Revue Archéologique de Narbonnaise* 45, p. 221-246.
- MANNIEZ, Yves, 2016, « Mobilier des tombes à amulettes », dans Valérie Bel et al., « Deux ensembles funéraires d'époque romaine, avenue Jean-Jaurès à Nîmes (Gard) », *Revue Archéologique de Narbonnaise*, Supplément 46, p. 158-166.
- MEFFRE, Joël-Claude, 1985, « Sépultures à incinération du 1<sup>er</sup> s. découvertes à Séguret (Vaucluse) », *Bulletin archéologique de Provence* 15, p. 15-27.
- NIKULINA, Elena & SCHMÖLCKE, Ulrich, 2008, « Les osselets, ancêtres du jeu de dés », *Pour la Science* 365, p. 40-43.
- PHILPOTT, Robert, 1991, *Burial Practices in Roman Britain. A Survey of Grave Treatment and Furnishing A.D. 43-410*, Oxford (British Archaeological Reports, British Series 219).
- PLUMIER, Jean, 1986, *Tumuli belgo-romains de la Hesbaye occidentale : Séron, Hanret, Bois de Buis, Penteville*, Musée Archéologique de Namur, Namur.
- POPLIN, François, 1991, « Réflexions sur l'astragale d'or de Varna, les pieds fourchus et la métallisation de l'animal », dans Jean-Pierre Mohen (éd.), *Découverte du métal*, Paris, p. 31-42.
- POPLIN, François, 1992, « Les jeux d'osselets antiques », *Les Dossiers de l'Archéologie* 168, p. 46-47.
- PROVOST, Michel (éd.), 1999, *Le Gard, Carte Archéologique de la Gaule, 30/3*, (Pré-inventaire archéologique publié sous la responsabilité de Michel Provost), Paris.
- PY, Michel, 1990, *Culture, économie et société protohistoriques dans la région nimoise*, Rome – Paris (Collection de l'École Française de Rome 131).
- SCHÄDLER, Ulrich, 1996, « Spielen mit Astragalen », *Archäologischer Anzeiger* 1, p. 61-73.
- Schädler, Ulrich, 2007, « The Doctor's Game – New Light on the History of Ancient Board Games », dans Philip Crummy et al., *Stanway: An Elite Burial Site at Camulodunum*, London (Britannia Monograph Series 24), p. 359-375.
- SCHWALLER, Martine et al., à paraître. *La nécropole du deuxième âge du Fer d'Ensérune (Hérault)*.
- SUDRES, Georges, 1981, *La nécropole gallo-romaine de Courac ([Tresques], Gard)*, *Sites* 11, 17-24.
- WHITTLE, Alasdair W.R., 1996, *Europe in the Neolithic: The Creation of New Worlds*, Cambridge.

## WHOSE GAME IS IT ANYWAY? BOARD AND DICE GAMES AS AN EXAMPLE OF CULTURAL TRANSFER AND HYBRIDITY

Mark A. HALL

Dr in Archaeology  
Independent researcher  
Université de Sheffield (GB)  
marcus.antonius@virgin.net

### ABSTRACT

Board games in antiquity are characterized by their continuity in both shape and playing practice when crossing socio-political borders and centuries of time. But as much as these games appear similar throughout the archaeological record, traces of integration and appropriation are found in aspects not necessarily affecting rules of play or configurations of boards. Recently uncovered examples of the game of *Duodecim scripta* in Egypt and Sudan point to changes in board design or, at least, in design preference when compared to those found else-

where in the Roman Empire. The presence of game boards in grave contexts further illustrates the extent of the appropriation that may have taken place. Egypt and Sudan in Greco-Roman times are on and across the border of the Roman world and provide ideal contexts for the understanding of the cultural appropriation process of board games in antiquity.

### KEYWORDS

Acculturation,  
*Alea*,  
boardgame,  
chess,  
diffusionism,  
*Duodecim scripta*,  
Egypt,  
Europe,  
*game of fifty-eight holes*,  
*game of twenty*,  
*Hnefatafl*,  
*Ludus latruncularum*,  
Sudan,

Les jeux de plateau dans l'Antiquité se caractérisent par leur continuité au niveau de la morphologie et des pratiques ludiques à travers les frontières socio-politiques et les siècles. Cependant, bien que ces jeux puissent paraître similaires sur le plan archéologique, des éléments d'intégration et d'appropriation se manifestent dans des aspects qui n'influencent pas nécessairement les règles ou la structure du plateau. Des exemples du jeu de *Duodecim scripta* découverts récemment en Égypte et au Soudan témoignent de changements dans la structure du plateau, ou du moins dans le choix du type par comparaison avec d'autres exemples mis au jour dans le reste de l'empire romain. La présence de plateaux de jeu en contexte funéraire illustre aussi l'étendue du processus d'appropriation qui s'est effectué. L'Égypte et le Soudan à l'époque gréco-romaine se situent aux limites et au-delà des frontières du monde romain, ce qui fournit des contextes exemplaires pour la compréhension des processus d'appropriation culturelle des jeux de plateau dans l'Antiquité.

### MOTS-CLÉS

Acculturation,  
*Alea*,  
diffusionnisme,  
*Duodecim scripta*,  
échecs,  
Égypte,  
*jeu de plateau*,  
*jeu de 58 trous*,  
*jeu de 20 cases*,  
*Ludus latruncularum*,  
Soudan.

## INTRODUCTION: LAYING OUT THE FIELD OF PLAY

*Veni, vidi, ludique*, the title of the conference that took place in Switzerland in 2014 is a play on the well-known phrase which, according to Appian, Plutarch and Suetonius, was first used in the form: *Veni, vidi, vici*, “I came, I saw, I conquered”, by Julius Caesar, after a speedy victory over the Pontians. It has remained a mobile phrase over subsequent centuries, usually with an adaptation of the final element, in military, political and cultural contexts, including music, film and novels. It has enjoyed something of a renaissance in the late 20th-early 21st centuries, examples including the 1984 film *Ghostbusters*, in which pseudo-scientist Peter Venkman proclaims, after busting a ghost: “We came, we saw, we kicked its ass”; in 2011, Hilary Clinton said, welcoming the news of Colonel Gaddafi’s death in Libya: “We came, we saw, he died”, and during the 2015 Tour de France cycle race, the roadside fan-banners included “Veni, Vidi, Vincenzo Nibali”. These playful re-workings of the original “I came, I saw, I conquered” reflect how cultural exchange and transfer can happen through games (in this case word-games) and playfulness.

This article takes a wider view of Greco-Roman board games in order to foreground a deeper, cross-contextual and cross-cultural theme, concerning the transfer of board games from one culture to another. It explores this territory through three linked, brief assessments. Firstly I look at board games as play, then I consider the link to diffusionism and acculturation and thirdly I explore three case studies to tie things together. It takes as axiomatic that it is the playfulness of board games that gives them their essential quality of ‘social lubrication’ [1], and I suggest that this network-maintaining agency, formerly simplistically labelled as diffusionism, is key to understanding their spread and hybridisation. The demonstration of these ideas and concepts in

action is offered through three case studies, from the ancient Near East and Egypt, from Roman-Iron Age Europe and from medieval Europe and Asia. The first explores the spread of the board games 20 squares and 58 holes, the second the metamorphosis of the Roman board game *Ludus latruncularum* into the North European *hnefatafl* group and the third looks at a particular aspect of the spread of chess and the Medieval desire to give it a Classical origin.

## PLAY

A recent conceptualising of play by Miguel Sicart is a useful reminder, *contra* Johan Huizinga, that play is to be and to act in the world [2]. It facilitates understanding of our social surrounding, of our identity and allows interacting with others. Play is an extensive field of human activities. We play games, we play with toys, with technologies and design, physically and virtually with each other and on playgrounds. Like other forms of activities it can be dangerous, hurting, damaging, antisocial and corrupting. Play is a manifestation of humanity, a form of self- and community-expression, an agency for being in the world and building that world [3]. Play does not inherently stand outside of life (or rather culture), as J. Huizinga suggested, but is a behavioural complex that enables people to negotiate the complex interrelations that form the daily life of a community. As Friedrich Nietzsche long ago observed, play is a movement between order and chaos, an entanglement central to the analysis of play by Mihai Spariosu [4]. Games are a particular manifestation of play, but they are part of a wider, richly contextual, ecology of play. The ally of play is playfulness. Play is the action or performance, playfulness is a psychological, physical and emotional attitude. It can colour not only our play but also our approach to the rest of life. Miguel Sicart defines it as “the carnivalesque domain of the appropriation, the triumph [...] of the disruptive

[1] A term from CRIST & DE VOOGT & DUNN-VATURI 2016a.

[2] SICART 2014; HUIZINGA 1955

[3] GOODMAN 1978.

[4] NIETZSCHE 1872; HINMAN 1974; SPARIOSU 1989.

irony over rules and commands" [5]. Both play and playfulness share the characteristic of ambiguity. This ambiguity of play is described by M. Spariosu as *amphibolous*, meaning opaque and containing its opposite [6]. It is a key concept in its understanding. This lies with board games in the paradox of freedom (the escape play gives) and containment (the set of rules). Communication barriers that might otherwise block social/cultural interaction or entanglement, including during times of war, are often by-passed by games. War clearly does not deter the spread of games, not least because war and play are so readily linked through *agôn*, competition. To cite but one contemporary example, former US military intelligence sergeant, Kayla Williams, observed of local-US interaction during the Iraq War: "The Kurdish locals also played a game we called 'rock', though this was certainly not its real name. It was a little like checkers. They would draw a grid on the ground and have sides with light rocks or dark rocks. Despite the immense language barrier, the Pathfinders learned to communicate. They learned how to play rock, for instance. Some of the Pathfinders got pretty good at it too, and would win once in a while against the Peshmergas" [7]. This episode resonates strongly with the mixture of Roman and North African board games found at the Roman fort of Abu'Shar on the Red Sea Coast of Egypt [8].

## AGENCY, MEMES AND NETWORKS

In his 1940 account of the Nuer people of Sudan and Ethiopia, anthropologist Edward E. Evans-Pritchard made the following observation:

"Material objects are chains along which social relationships run [...], people not only create their material culture and attach themselves to it, but also build up their relationships through it and see them in terms of it" [9].

I contrast this acute, inspiring analysis, which understands the entangled relationship between people and material culture, with a conjoined quote by Roland Austin:

"The study of Greek games is, in fact, a journey into complete darkness [...]. Investigators have not hesitated to equate Greek games with Roman or both with

those of Egypt and the Orient if occasion suited, and to lay down rules for the one deduced entirely for the other. Actually the most sober caution is necessary. We are not justified in deriving the games of one country from those of another [...]" [10].

The nuanced observation by Moses Finley in his 1952 *The World of Odysseus* also helps us to see a context in which board games acted as a non-economic form of exchange:

"[...] Trade differed from the various forms of gift exchange in that the exchange of goods was the end in itself. In trade things changed hands because each needed what the other had [...], not [...] to compensate for a service, seal an alliance or support a friendship" [11].

Each of these quotes, amongst which there is an undoubted tension, contribute to an understanding of human interaction and its complexity. Such interaction is at the heart of how board games move about. Recovering that full complexity of interaction is impossible, but I remain more optimistic than Austin, for example, by following some old trails across the playground not bounded by political and geographic determinism. In essence my argument is that the Silk Road or any other highway of trade and exchange is essentially a playground upon which people held such discourse.

## SPREADING THE FUN AROUND: DIFFUSIONISM AND ACCULTURATION

Diffusionism is one of the mechanisms of human interaction and a key facet of the enduring debate about the spread of board games. It is implicit in the origin stories told by historians since Classical Greece [12]. In games scholarship since the 17<sup>th</sup> century down to the mid-20<sup>th</sup> century [13], a simple, straightforward notion of diffusion held sway, requiring a point of origin from which ideas moved outward in a linear fashion. This tradition recognised a cultural hierarchy in which the best (the Greeks and the Romans) were creative, and copied by inferior cultures. According to that approach, "inferior", that is "native" cultures, can never be seen as alternate centres of diffusion, just as receivers and corruptors of the ideas of others. In the 20<sup>th</sup> century

[5] SICART 2014: 3-4. See also SUITS 2005.

[6] SPARIOSU 1989; SUTTON-SMITH 2001.

[7] WILLIAMS 2006: 157.

[8] MULVIN & SIDEBOTHAM 2004. See also A. De Voogt in this volume.

[9] EVANS-PRITCHARD 1940: 89.

[10] AUSTIN 1940: 260 and 1934: 24.

[11] FINLEY 1952: 63.

[12] See e.g. HERODOTUS 1, 94, attributing the invention of games to the Lydians.

[13] See e.g. BARRINGTON 1787; TAYLOR 1879 and 1880.

Harold J. R. Murray contributed significantly to the history of board game scholarship by introducing a much more nuanced picture of board game diffusion, in which he articulated several centres of diffusion for contrasting board games. He recognised it as a complicated process, where:

“the original stage may be to any neighbouring people with whom there is contact for exchange of goods or ideas, and these people may modify and improve the game and become a new centre from which the reformed game is diffused and this diffusion may carry this reformed game back to its original home [...] or a game may reach a country from two different directions [...]” [14].

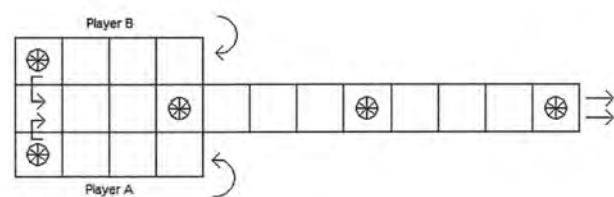
H. J. R. Murray published his book in 1951 after decades of collecting data and examples; ironically just at the time when diffusion was losing credibility as an academic idea. It began to re-gain some wider credibility in the last three decades, with much more nuance and complexity, defined variously as cultural transmission or acculturation, entanglement and meme theory. Acculturation is concerned with the non-biologically transferred elements of culture, learned through experience and participation by which people create, remember and deal with ideas. Yuval Harari’s recent analysis of hominid evolution suggests that the turning point, when humans step from within the parameters of biological evolution was the so-called *Cognitive Revolution* that took place some 70,000 years ago, when seemingly something happened in the human brain that allowed hominids to create fictions about themselves and the universe [15]. This propensity for fiction includes play, and we might say that once animal play behaviours evolved into something more sophisticated, fiction and the variety of games exponentially increased. Cultural evolution and play are closely inter-linked. The *Cognitive Revolution* eventually precipitated the *Agricultural Revolution*, the settled behaviour of which appears to have been crucial to the invention of board games.

Entanglement is a developing area of cultural theory, which takes its impetus from quantum entanglement [16]. Culturally it is used to label the exploration of social interactions between people and things and their non-linear, chaotic complexity. A meme is an idea or a mode of behaviour that spreads from person to

person within and beyond a culture. It is a unit that carries a cultural idea, symbol or practice, the transmission of which is accomplished through speech, writing, gestures, rituals, play or other imitable phenomena. The memes spread through the behaviour that they generate in their hosts. It is now a widely practiced area of research and is highly contested, particularly as empirical science [17]. For our purposes the key insight from the development of meme theory is that whilst mechanisms of entanglement - trade, exchange, religious and magical rites, warfare, conquest and slavery included - remain important as opportunities for interaction, they are not in themselves an explanation for why board games spread. An application of the meme theory in its evolutionary analogy with gene theory is that the board games idea or ideas, have an inherent, self-promoting appeal. That appeal is routed in play, which we might regard as a “super-meme”. This can have the effect of undermining the importance of social context but equally reminds us of the persistence of the nature vs. nurture debate. We do not have to pick one of these – the reality is surely an ever-changing combination of nature and nurture, which leads to cultural hybridity and in which memes act as agents of social discourse or kinds of inter-cultural ambassadors.

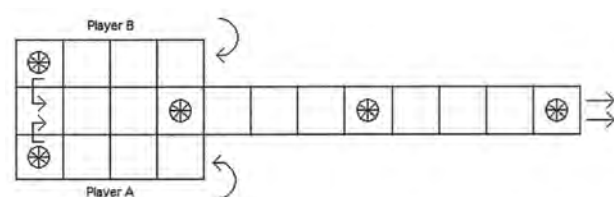
### TWENTY SQUARES AND FIFTY-EIGHT HOLES (fig. 1a and 1b)

A first case study concerns two widespread games from the ancient Near East, played from Egypt to Turkey to Iraq and across two millennia. We know



▲ Figure 1 a. Line drawing to show the layout of the games 20 squares. Courtesy and © Ulrich Schädler, Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz, Switzerland.

▼ Figure 1 b. Line drawing to show the layout of the games 58 holes. After HJR Murray, *A History of Board Games other than Chess*, Oxford 1952, p. 15 fig. 3.



[14] MURRAY 1951: 228.

[15] HARARI 2014.

[16] BARAD 2007.

[17] See e.g. THOMAS 1991 and HODDER 2012. The term “meme” was coined in DAWKINS 1976.



◀ Figure 2. Wooden game board with 20 squares of inlaid shell recovered from a royal female burial at Ur, Iraq, dating to 2600-2400 BCE. Courtesy and © the British Museum, 120834.

▼ Figure 3. An example of a ceramic game-board for 58 holes/hounds and jackals/the palm tree

them as twenty squares and fifty-eight holes (the *game of twenty* and the *game of fifty-eight*), recently compellingly analysed by Alex de Voogt, Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi and Jelmer Eerkens [18]. The *game of twenty* is probably the beginning of the family of games we play today as backgammon, in which two players race seven pieces each around a board, the moves controlled by rolling four dice. The *game of fifty-eight*, part of the same family of games, involved two players who race to move their pieces (animal-headed stick pins) around a course of 29 holes each. The most well-known example of the *game of twenty* (fig. 2) is that from Ur, giving us the alternate name of the *Royal Game of Ur*. This probably originated in Mesopotamia. The *game of fifty-eight* (fig. 3) (also known as *hounds and jackals*) may also have originated in Mesopotamia or possibly in Egypt. Both games spread well beyond their home territories into conquered and neighbouring lands, through trade and exchange and alongside warfare. The recent study focussed on the transmission aspects of the games, seeking to account both for their initial spread and their subsequent, continuing appeal. The key evidence deployed is the gaming materials themselves and their apparent wide geographic and long chronological stability.

With respect to the Ur version of the *game of twenty* we are also lucky to have rules recorded on cuneiform tablets [19]. The rules for the *game of fifty-eight* remain more or less opaque. To this admittedly partial



evidence base the authors applied cultural transmission theory. Backed by statistical analysis they devised models to describe the passing of information (board games) between individuals and the cumulative effects of these processes across space and time. This includes within and across generations and between individuals and groups and also takes cognizance of copying strategies, including aping, that sought to replicate, reproduce and make fun of social elites' practices. They found that the mapping of the evidence of the two games did not necessarily follow the model predictions. To sum up their conclusion: both games appear to demonstrate that expansive areas and long periods

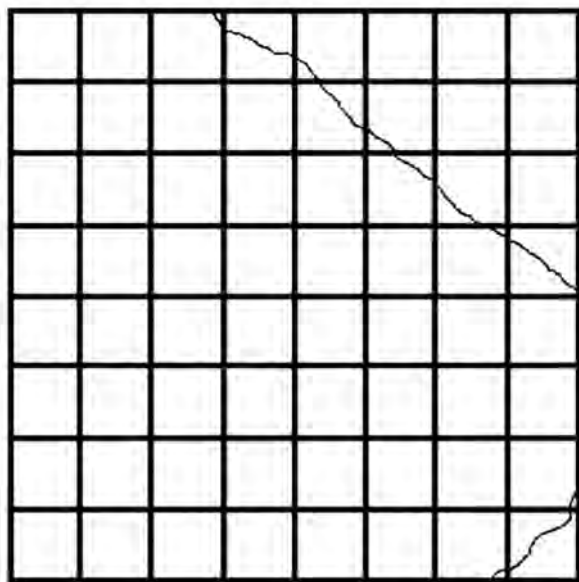
[18] DE VOOGT & DUNN-VATURI & EERKENS 2013; see also Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi this volume, for the evidence for a non-Egyptian origin.

[19] FINKEL 2007

of time do not necessarily change the physical appearance of the game board. The games were transmitted with high fidelity and minor innovations. They show different histories in terms of trade and conquest that help explain their distribution. Contrary to the theoretical modelling the complexity of the *game of fifty-eight* did not prevent it being either transmitted through trade or being innovated to produce new variants. Crossing socio-cultural boundaries has positive effects on rates of innovation, likely as people reinterpret rules or other parts of the game from their own local and cultural perspectives. In terms of future analysis they observe that:

“while the classical archaeological record documents the long term presence of game boards across wide geographical areas, contemporary cultural anthropological research may add specifics in terms of playing rules and playing context that could add to the details required for a better understanding of cultural transmission [...] of board games [...]The attention paid to this domain from the anthropological disciplines such as classical archaeology and cultural anthropology, has room for improvement” [20].

Subsequently Walter Crist, Alex de Voogt and Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi have developed these ideas further in the context of studying the board games of ancient Egypt, applying the concept of ‘social lubrication’, which has hitherto focussed on the study of intoxicants and psychoactive substances, to that of games [21].



[20] DE VOOGT & DUNN-VATURI & EERKENS 2013: 1728.

[21] CRIST & DE VOOGT & DUNN-VATURI 2016a and 2016b.

[22] TURNER 1982: 27.

[23] CRIST & DE VOOGT & DUNN-VATURI 2016b: 169.

Critically, they follow Victor Turner’s interpretation of games [22] as having a liminal nature, another aspect of their ambiguity which facilitates the circumvention of socially constructed boundaries and which they analogise with use of social lubricants, both sharing common factors of use or performance in specific places at specific times and with diverse outcomes on inter-personal relationships [23]. They use archaeological and textual evidence seen through an anthropological lens to track the movements and changes in board games in and out of Egypt over several millennia. They are linked to diverse social contexts within Egypt (including the pursuits of elites) and to the changing external political, military and trading connections. These fluctuating networks were oiled by boundary-crossing board games, in the Greco-Roman and medieval and modern worlds as much as in the ancient one.

### FROM *LUDUS LATRUNCULORUM* TO *HNEFATAFL* (fig. 4a and 4b)

The second case study moves forward in time to the first half of the first millennium CE to explore the transfer and appropriation of the Roman game *Ludus latrunculorum* or *latrunculi* (fig. 4a) to the Germanic, Scandinavian, Irish and British Celtic games *tafl*, *hnefatafl*, *fidcheall* and *gwyddbryll* (fig. 4b). In the last 20

◀ Figure 4 a. Line drawing to show the layout of the Roman game *ludus latrunculorum*, based on the incomplete board preserved on the steps of the Basilica Iulia, Rome.

▼ Figure 4b. Line drawing to show the layout of the North European game *tafl* (specifically *hnefatafl*). Courtesy and © Sandra Jaeggi, University of Fribourg, Switzerland.

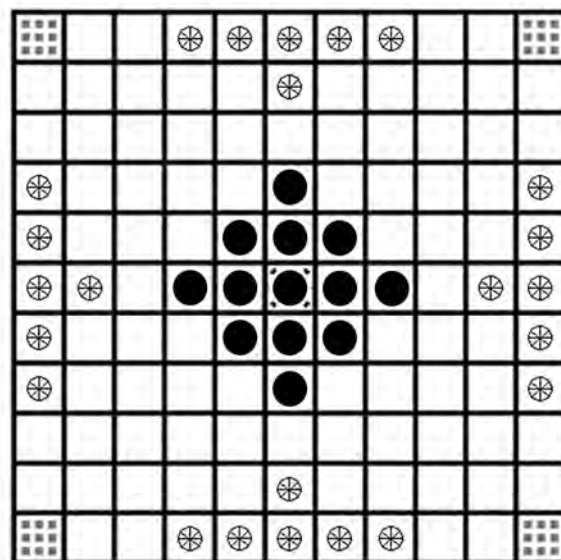




Figure 5.  
The gaming board and pieces as found in the Doctor's Grave, Stanway, Essex, England. © Colchester Archaeology Trust. Courtesy Philip Crummy.

years the archaeological evidence for Roman-derived board games on the Empire's European frontiers has increased massively and added significant weight to the idea that board games appear to have been a Roman introduction to the North European "Barbaricum".

Several scholars have contributed nuanced arguments exploring this scenario in Germany, in Scandinavia and in Britain and Ireland, particularly with respect to *latrunculi*, less so for the *Duodecim scripta*/tables transition and the spread of *merels*, which need a similar re-assessment. Without disparaging any of that work, it is worth noting that the idea was mooted as long ago as the 1940s by H. J. R. Murray [24]. In his diffusion ideas he concisely outlined the Roman-Germanic board-game transition under the heading of one of his diffusion centres, Rome [25]. The Germanic and Scandinavian contexts of this transmission have been well documented and analysed in the last decade and a half, with less attention on the transmission in France and the Low Countries [26]. Space does not allow me to discuss that material here in detail and suffice to say that the process of dissemination was not one of wholesale borrowing or slavish imitation, but rather a creative indigenous response to stimulus in which games were adapted to local cultural and social contexts. The most recent analysis of *tafl* in Scandinavia suggests that it was derived from Roman imports or gifts of *Ludus latruncularum* [27]. The Scandinavian variant *hnefatafl* retained *Ludus latruncularum*'s flanking-capture play (fig. 4 a, b), but substituted a king and his defending warriors attacked by a larger force

for the two equally matched armies of the original. This innovation may have been made desirable by the changed social context, perhaps resonating better with the institution of the *comitatus*. My own work in this area, with Katherine Forsyth, has sought to explore the context of this transition in Britain and Ireland, widening a trail forged by Ulrich Schädler and Philip Crummy in their work on the so-called Doctor's Grave, from Stanway, Essex, SE England [28]. We looked at four key sites, Stanway, Knowth (Ireland) Tarland, and Scalloway (both Scotland), through which we postulated a time-deep development of board games as an innovation of Roman custom and material culture, part of wider cultural package that notably included literacy: we noted that the Norse runic and Irish ogham alphabets are both scripts developed beyond the *limes* under the influence of Latin literacy, clearly based on the Latin alphabet yet visually very different from their Roman model [29].

The Stanway grave is dated to 40–50 CE. Its grave goods include the remains of a wooden gaming board (of which only the metal hinges survived) laid out as if for play, with 26 glass counters. What survived

[24] MURRAY 1940.

[25] MURRAY 1952: 230.

[26] But see the recent study by DILIBARTO & LEJARS 2013 for an analysis of transmission north of the Alps.

[27] SOLBERG 2007; WHITTAKER 2006.

[28] CRUMMY 2007; SCHÄDLER 2007.

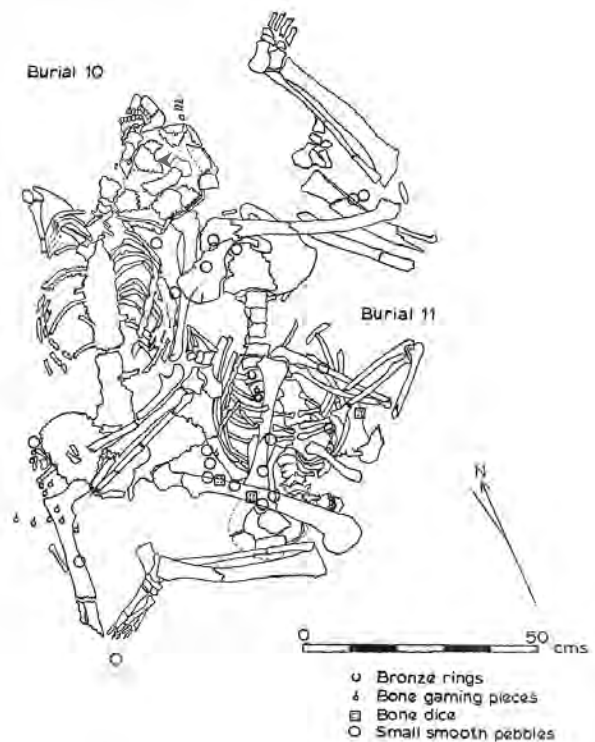
[29] HALL & FORSYTH 2011: 1326.



enabled the size and possible format of the board to be reconstructed, as a probable double-sided board. Both Ph. Crummy and U. Schädler concluded that, on balance, the board game from the Doctor's Grave was an unknown Celtic one [30] (fig. 5). A comparable and more recent discovery comes from Kent (site D on the Pepperhill to Cobham road-scheme) where grave 6260 was found to include amongst its grave goods elements of a folded gaming board similar to the Stanway examples, along with 23 glass gaming pieces (11 white and 12 black/blue) and two dice [31].

Roughly contemporary with the Doctor's Grave from Stanway is the twins-burial from Knowth Co. Meath. It has additional complexity both in the doubling up of the individuals buried and the doubling up of the games buried: accompanying a burial of decapitated male twins were 13 bone, pegged pieces, 21 stone pieces and three bone dice (fig. 6) [32]. The pieces were scattered as if on a board but no trace of such survived. Perhaps each group of pieces represents a separate set owned by each of the incumbents or perhaps the pieces were part of a single unity – a double-sided board for playing two different games, possibly *Duodecim scripta* and *Ludus latrunculi*, or derivatives of them. The dice may have been used in conjunction with the counters or in a third game of their own. The presence of three dice is suggestive of *Duodecim scripta* / *Alea*

or a derivative. *Duodecim scripta*, using two dice, is conventionally the name given to the early imperial version of the game, whilst *Alea*, using three dice, applies to the Late Antique version. The fourth-century find from Qustul included five dice [33], but full clarity of that game requires an extant board layout, which we do not have. Strikingly the Knowth burial's set of 13 pegged-pieces matches the 13 pieces per side in the Stanway burial. Could the Knowth board have been a double-sided one, inspired by a Roman *Duodecim scripta* / *latrunculi* double-board? If it were a double-board then the pegged pieces were perhaps one



[30] HALL & FORSYTH 2011: 1328. PARLETT 1999, ix opted for a *latrunculi* identification.

[31] ALLEN *et al.* 2012: 351-353.

[32] HALL & FORSYTH 2011: 1328-1330; EOGAN & WEEKES 2012: 23-26.

[33] SCHÄDLER 1995 and 1998: 17.



▲ Figure 6. The so-called Gambler's Burial, Knowth, Co. Meath, Ireland, with two types of gaming piece and dice. © Royal Irish Academy.

◀ Figure 7. The range of playing pieces from Waulkmill, Tarland, Aberdeenshire. Photography by Mark Hall and courtesy of National Museums Scotland.

side in a set for a *latrunculi*-type game, and the counters and dice for playing something akin to *Duodecim scripta*? In interpreting gaming sets recovered from funerary contexts it should, however, be borne in mind that what was deposited was sometimes a representation of gaming, and that this need not be a complete set for play. In any case, as has been observed by U. Schädler [34], our modern notion of complete sets may be somewhat anachronistic in an age before the commercial marketing of board games.

Turning to the far north of Britain, there are two key pieces of evidence to consider. The first is the set of Romano-British glass gaming pieces from a second- to third-century grave at Tarland, Aberdeenshire, which signals a clear mixture of indigenous and Roman in a high status, non-Roman burial context (fig. 7). In 2012 excavations took place at Tarland and the results included an unexpected second group of likely gaming counters (which may also have had an amuletic function) that affirm the site's importance in demonstrating the entanglement of indigenous and Roman [35]. Part of the extensive mid-first millennium CE gaming assemblage from the broch site at Scalloway, Shetland includes a cone piece with a face, paralleled by a further example from the broch of Mail (fig. 8). These archaeological discoveries are important evidence in demonstrating the later development of the British and Irish variants of *latrunculi*, *gwyddbýll* and *fidcheall*, and probably equivalent to Scandinavian *hnefatafl*.

The evidence recovered from the burials at Knowth and Stanway suggest a scenario in which board games reached Britain at the end of the first century BCE, most likely from recently conquered Gaul. Gaming was then adopted by the elites of southern Britain as part of a package of continental and Roman culture, which also included wine-drinking, coinage, literacy and burial with grave goods [36]. As well as from their immediate neighbours in Gaul and Roman diplomatic missions, this taste for board-gaming was probably also acquired through the home-returning kings' sons and other British *obsides*, 'hostages', sent to Rome for education in Roman ways during this pre-Claudian conquest period [37]. The games played in southern



Figure 8.  
Anthropomorphic conical playing pieces from Mail (left) and Scalloway (right). Courtesy and © National Museums Scotland.

Britain may have been fully Roman ones, or local versions. Following the Roman conquest of the region in the mid-first century CE, the playing of Roman and Roman-style games became increasingly widespread, extending well beyond the imperial frontier at an early date. The gaming pieces from Tarland attest to their popularity among the Caledonian elite [38]. It remains uncertain whether board-gaming reached Ireland from Britain or via independent contacts with Roman power but Knowth demonstrates that it did so early, possibly even before the Roman conquest of Britain, and as part of a broader cultural package. We have no real clue as to whether board-games would have been perceived as Roman or British, quite possibly both depending on the particular nature of the contacts involved.

### CHESS AND THE SIEGE OF TROY (fig. 9)

Chess can be regarded as the board game 'par excellence'. In terms of cultural transmission and entanglement, chess illustrates most of the mechanisms of cultural transfer and adaptation, including via the Silk Roads of land and sea transecting Eurasia and its waters, via high levels of gift exchange, via military conquest (be it in Islamic Spain or Crusader Holy Land), and via religious sermonising. Some of these mechanisms and influences I have explored in a paper addressing play across the town and country 'divide', including the social entanglement of chess [39]. Chess pieces were re-used as other objects (including as brooches, amulets and a whistle), which allowed chess to function as a wider lubricant within imaginative

[34] SCHÄDLER 2007: 368. See also the articles in this volume of Yves Manniez and Anne Widura for their contribution for archaeological finds in funerary contexts.

[35] Hall 2016b.

[36] HASELGROVE 1984; CREIGHTON 2000; see PURCELL 1995 for the link between gaming and literacy.

[37] See CREIGHTON 2000: 90-92.

[38] HALL 2007.

[39] HALL 2016a.

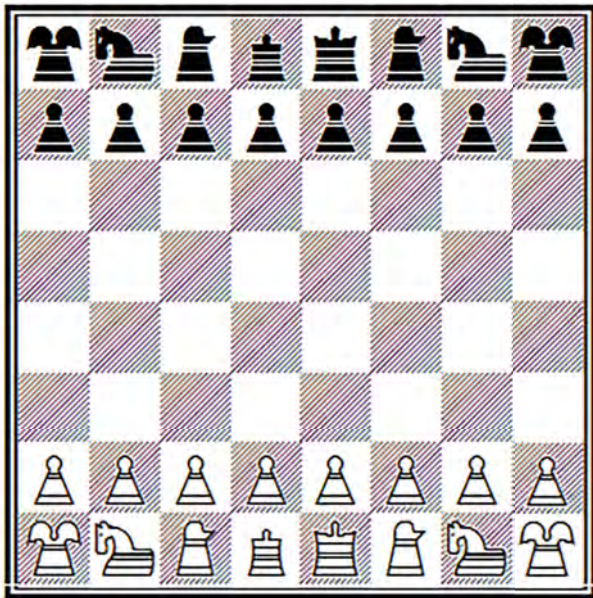


Figure 9.

Line drawing to show the layout of the medieval game of chess. Courtesy and © Ulrich Schädler, Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz, Switzerland.

“It is unclear whether Samson and Hercules are presented as equals or whether pagan Hercules was understood as inferior to the more pious Samson” [42].

We should also note that the playful context meant that either Samson or Hercules could win through their respective players and be judged the superior.

In the medieval period chess forms a further element of the past brought into the present, with chess accorded an origin in that Greek-Roman past. The route through which this was achieved was the Trojan War. The board game element of the Trojan War myth seems fixed now but it was organic and changing. In Homer it is absent from *The Iliad* but is mentioned briefly in *The Odyssey* (1.106-12) [43], when the suitors of Penelope play a board game outside the house of Odysseus and it symbolises their status as bad aristocrats who consume another man’s household [44].

Figure 10.

Attic black-figured amphora of c.530 BCE, showing Achilles (left) playing *peSSI* with Ajax (right). Courtesy and © the British Museum, 1851.0806.15.



frameworks that crossed boundaries of language, religion, ethnicity, class and object function. Examples include the production of lead badges with chessboard designs in the Low Countries, which may be linked to the cults of saints whose stories include gaming episodes and/or to fantastic tales such as that of Walewein (Gawain) and the magical chessboard and the numerous depictions in art of figures playing chess with death, part of the widespread phenomenon of the *Danse Macabre* [40]. In this paper I will consider a different strand of this network of transferences and hybridity, one rooted in the human imagination and its inventive use of the past.

Across medieval Europe the past was defined as both Roman/Antique and Biblical/Christian in which context Glyn Davies and Kristin Kennedy observed that characters from these different pasts were sometimes brought together [41]. They cite the 12<sup>th</sup> century example of sets of tablemen depicting the Labours of Hercules alongside those of his Biblical equivalent, Samson, as opposing sides in the game:

[40] HALL 2016a: 204-207.

[41] DAVIES & KENNEDY 2009.

[42] DAVIES & KENNEDY 2009: 125.

[43] HOMER (RIEU 1948), where the unhelpful term “draughts” is used.

[44] KURKE 1999: 254-55; PURCELL 1995: 7.



Figure 11.  
One of the late 12<sup>th</sup>-early 13<sup>th</sup> century mosaics from Pesaro Cathedral. The whole mosaic is a conflation of the Trojan War and so the chess players are presumably Palamedes and Thermites/Ulysses. Courtesy of the Archdiocese of Pesaro. Photography by Danilo Conti and Giampero Cernuschi.

An association between the war itself and board games is in play by the mid first millennium BCE. An extensive range of archaic Attic vases depicts a popular scene showing the Greek heroes Ajax and Achilles playing what is probably *pente grammai*, the game of *five lines*, in an interlude in the fighting with the Trojans (fig. 10) [45]. Similar scenes are found on the backs of some Etruscan mirrors. This narrates, presumably contemporary, military pastimes but also alludes to the fate of the men – both heroes died shortly after this interlude, Achilles through his flawed heel and Ajax by committing suicide. The meaning of this scene has been persuasively articulated as signifying in the 6<sup>th</sup> century BCE onwards civic appropriation of the Trojan War; the civic duty being signalled included dying in battle for the city or polis – “the heroes are played in the game of civic warfare just as they play on the board between them” [46]. Shortly after this time another gaming strand starts to be woven in, that of Palamedes [47]. He is falsely accused and executed for treason by the Greeks during the War. Part of his

unsuccessful defence is that he invented board and dice games (*pessoi* and *kuboi*). *Pessoi* essentially means gaming pieces and could refer to either *polis* or *pente grammai*, or perhaps a game that remains unknown to us. The earliest textual reference to Palamedes is possibly that by Stesichorus in the 6<sup>th</sup> century BCE [48]. His role is repeated and elaborated by several Classical writers, most of them reliant on the lost account of Greek Games by Suetonius. In this first iteration of the role of Palamedes through the mythopoiesis of Greek and Roman writers, the game introduced is dice or *Alea* (that is the game of tables that will later become backgammon) [49]. This was a game of war, linked to military tactics, contributing to the “relaxation of warriors” as it formed a compatible element of “attitudes to fighting that exalted the duel and its ideology” [50]. According to ancient writers, Palamedes, who also discovered numbers, tactics and the alphabet, thus “made human life passable where it had been pathless and gave order to what wholly lacked it” [51]. His inventions are another reflection of Greek civic duty:

[45] On the identification of the game as *pente grammai*, SCHÄDLER 2009.

[46] KURKE 1999: 272; see also CASTOLDI 2015 for interpretations of the scene’s metaphorical value. On the promotion of aristocratic value and association with Peisistratos, DASEN 2015.

[47] PURCELL 1995: 3, 11, 23, 25-26, 28-29, 31-34.

[48] PURCELL 1995: 31-32.

[49] This scholarship determined Isidore of Seville’s description: “dicing (*alea*), that is the game played at the gaming-board (*tabula*), was invented by the Greeks during lulls of

the Trojan War by a certain soldier named *Alea*, from whom the practice took its name”. (*Etymologies* XVIII, ix). The text is also available online at: <https://www.thelatinlibrary.com/isidore/18.shtml>

[50] PURCELL 1995, 25. Cf. Sophocles, *Palamedes* 479 (ed. Radt) : “Was it not he who drove famine away from them, be it said with reverence towards the god, and he who discov- / red the cleverest ways of passing time for them when / they were resting after their struggle with the waves, draughts and dice, a pleasant remedy against idleness?” (transl. Lloyd-Jones).

[51] PURCELL 1995: 29.



Figure 12.

Harley 4431, f. 133, Miniature of Ulysses playing chess in his tent during the Trojan War (presumably against Palamedes), from *L'Épître Othéa* by Christine de Pisan (Paris, c.1410-c.1414). Courtesy and © the British Library.

(sometimes Ulysses). San Sorvino also includes dice players, a further reference to Palamedes's inventions. In *L'Épître Othéa* (c.1410-1414), Christine de Pisan re-tells the Trojan War and includes a miniature of Ulysses playing chess (presumably against Palamedes) in his campaign tent (fig. 12). There are then several strands to this re-imagining exercise. Chess was the game with which medieval folk – especially its elites, the self-appointed inheritors of the Greek culture hero status - were familiar and it was also the most acceptable of board games to the church. Linking it to the well-spring of Roman classical civilisation, its foundation myth gave such activity further authenticity. The notion of civic responsibility expressed through board games would surely have appealed to the urban elites of the Republican city-states of Northern Italy.

## CONCLUSION

“As military tactics, written laws, weights and measures, coinage and pessi progressively accrue to the Greek culture hero, the Plain of Troy comes to look more and more like a Greek city” [52].

A strong thread of medieval imaginative and political culture, particularly amidst urban elites was to link back to Rome as the eternal city and so to Troy, from which, according to Virgil's poem, legendary hero Aeneas fled to establish Rome. Medieval writers, copyists and illuminators maintained the tradition of Palamedes inventing board games during the Trojan War. In the medieval re-imagining this meant chess, also a game of war and tactics, as shown by the two 12<sup>th</sup>/13<sup>th</sup> century floor mosaics from the Italian churches of San Sovino, Piacenza and Pesaro Cathedral (fig. 11) [53], the immediate inspiration for which was probably the late 12<sup>th</sup> century *Roman de Troie* by Benoît de Sainte-Maure and perhaps *De Bello Troiano* by Joseph of Exeter. Their Trojan War cycles include Palamedes playing chess with Thermites

Thinking about play, in particular board games, in terms of mobility is problematic because of the nature of the evidence: generally gaming kit or equipment (boards, playing pieces and dice) survive, at least partially, but the rules rarely do. The majority of ancient texts that make mention of rules do so through allusion rather than direct reference. Occupying the middle ground between these two are various depictions of board and dice games in various media all conditioned by their social context and/or their symbolic value. A corollary to this is that the level at which we define something as a particular game affects how we can see it in motion. The game of chess for example is readily accepted as a game with a singular identity but behind the name are a myriad of variations. Chess, rather like its medieval counterpart *tables* (or *tric-trac* or *backgammon*) is a group of games with a shared identity. These identities come about through human interaction and in response to the aspirations and identities of their players. The fact that they seem superficially rigid because they require rules does not diminish the capacity of games to provide a space for exchange and communication, be it military, trade, gifts or emulation. On the move, sometimes board games changed and sometimes they stayed the same but they always carry with them stories of contact and entanglement. Purcell [54] in

[52] KURKE 1999: 272.

[53] For San Sovino see TRONZO 1977, for the Pesaro mosaics: [http://www.pesaromosaici.it/pesaro\\_mosaici/mosaici\\_pesaro\\_EN.html](http://www.pesaromosaici.it/pesaro_mosaici/mosaici_pesaro_EN.html)

[54] PURCELL 1995: 31.

his discussion of Palamedes concludes that *Alea* (and by analogy other games, including chess) was a cultural skill, a form of transferrable communication. Games then are essentially simple to play and so can travel across and between boundaries and their facility to do so means that they are fundamental to cultural hybridity, to being made relevant to each new context and to being “surrounded by intellectual paraphernalia” [55]. Medieval writers in their world of elite literary culture copied classical texts and were not afraid to make changes they deemed appropriate to the image they sought to cultivate, one that chess suited more than tables did. The name of the game changed but the powerful coupling of board-game play with literacy that helped to oil the dynamics within and across societies remained.

[55] PURCELL 1995: *ibid.*

## ACKNOWLEDGEMENTS

A special thanks to Ulrich Schädler and Véronique Dasen for inviting my contribution to the *Veni, Vidi, Ludique: Jeux et multiculturalité dans l'Antiquité gréco-romaine* conference, held at the Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz, Switzerland, 20-22 October 2014. This published and amended version of my paper given there also benefitted from the preparation of a presentation on mobility and cultural transfer for a session on medieval play held at the 22<sup>nd</sup> EAA Annual Meeting, Vilnius, Lithuania, 30 August-3 September 2016. I thank the delegates of both conferences for their stimulating questions and comments and the careful attention of three anonymous referees. All remaining errors are my own. ■

---

## BIBLIOGRAPHIE

- ALLEN, Tim & DONNELLY, Michael & HARDY, Alan & HAYDEN, Chris & POWELL, Kelly, 2012, *A Road through the Past Archaeological Discoveries on the A2 Pepperhill to Cobham road-scheme in Kent*, Oxford.
- AUSTIN, Roland, G., 1934, « Roman Board Games. I », *Greece & Rome* 4, 10, p. 24-34.
- AUSTIN, Roland, G., 1940, « Greek Board Games », *Antiquity* 14, p. 257-71.
- BARAD, Katherine, 2007, *Meeting the Universe Halfway Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Durham NC.
- BARRINGTON, Daines, 1787, « An Historical Description on the Game of Chess; addressed to Count de Bruhl, FAS », *Archaeologia* 9, p. 16-38.
- BJÖRKLAND, Eva & FRANCHI DELL'ORTO, Luisa (éd.), 1996, *Roman Reflections in Scandinavia*, Rome.
- BLACKMORE, Susan, 1999, *The Meme Machine*, Oxford.
- CASTOLDI, Marina, 2015, « Atene e il gioco degli eroi », dans Claudia Lambrugo & Fabrizio Slavazzi & Anna Maria Fedeli (éd.), *I materiali della Collezione Archeologica "Giulia Sambon" di Milano, 1. Tra alea e agòn di abilità e di azzardo*, Sesto Fiorentino, p. 31-36.
- CREIGHTON, James, 2000, *Coins and Power in Late Iron Age Britain*, Cambridge.
- CRIST, Walter & DE VOOGT, Alex, L. & DUNN-VATURI, Ann-Elizabeth, 2016a, « Facilitating Interaction: Board Games as Social Lubricants in the Ancient Near East », *Oxford Journal of Archaeology* 35, 2, p. 179-196.
- CRIST, Walter & DE VOOGT, Alex, L. & DUNN-VATURI, Ann-Elizabeth, 2016b, *Ancient Egyptians at Play Board Games Across Borders*, London.
- CRUMMY, Philip, 2007, « The Gaming Board in CF47: the Remains as Found, Possible Reconstructions and Post-Depositional Movements », in Philip Crummy *et al.*, *Stanway: an Élite Burial Site at Camulodunum*, London, p. 352-359.
- CRUMMY, Philip & BENFIELD, Stephen & CRUMMY, Nina & RIGBY, Val & SHIMMIN, David, 2007, *Stanway: an Elite Burial site at Camulodunum*, London.
- DASEN, Véronique, 2015, « Achille et Ajax : quand l'agòn s'allie à l'alea », *Revue du Mauss* 46, p. 81-98.
- DAVIES, Glyn & KENNEDY, Kristin, 2009, *Medieval and Renaissance Art – People and Possessions*, London.
- DAWKINS, Richard, 1976, *The Selfish Gene*, Oxford.
- DE VOOGT, Alex, L. & DUNN-VATURI, Ann-Elizabeth & EERKENS, Jelmer W., 2013, « Cultural Transmission in the Ancient Near East: Twenty Squares and Fifty Eight Holes », *Journal of Archaeological Science* 40, p. 1715-1730.

- DILIBERTO, Manuela & LEJARS, Thierry, 2013, « Un cas de mobilité individuelle aux IV<sup>e</sup> et III<sup>e</sup> s. av. J.-C. : l'exemple des pièces de jeu d'origine italique trouvées au nord des Alpes » dans Anne Colin & Florence Verdin (éd.), *L'âge du Fer en Aquitaine et sur ses marges. Mobilité des hommes, diffusion des idées, circulation des biens dans l'espace européen à l'âge du Fer, 35<sup>e</sup> colloque international de l'AFEAF, Bordeaux, 2-5 juin 2011*, Bordeaux, p. 439-458.
- DOUCE, Francis, 1793, « Some Remarks on the European Names of Chessmen in a Letter from Francis Douce, Esq. to the Rev. Mr. Brand, Secretary », *Archaeologia* 11, p. 397-410.
- EOGAN, George and WEEKES, Bernard, 2012, « Late Iron Age Burials », in Georges Eogan (ed.), *Excavations at Knowth 5: the Archaeology of Knowth in the First and Second Millennia AD*, Dublin, p. 13-44.
- EVANS-PRITCHARD, Edward E., 1940, *The Nuer*, Oxford.
- FINKEL, Irving, 2007, « On the Rules for the Royal Game of Ur », in Irving Finkel (ed.) *Ancient Board Games in Perspective*, London, p. 16-32.
- GOODMAN, Nigel, 1978, *Ways of World Making*, New York.
- HALL, Mark A., 2007, *Playtime in Pictland: The Material Culture of Gaming in Early Medieval Scotland*, Rosemarkie.
- HALL, Mark A., & FORSYTH, Katherine, 2011, « Roman Rules? The Introduction of Board Games to Britain and Ireland », *Antiquity* 85, p. 1325-1338.
- HALL, Mark A., 2016a, « Jeux sans Frontières: Play and Performativity or Questions of Identity and Social Interaction Across Town and Country », in Ben Jervis & Lee Broderick & Idoia Grau-Sologestoa (éd.), *Objects, Environment and Everyday Life in Medieval Europe (Studies in the History of Daily Life 800-1600)*, Turnhout, p. 189-214.
- HALL, Mark A., 2016b, « The Waulkmill Gaming Counters: Discovery and Gaming Context », in Richard Bradley & Courtney Nimura (éd.), *The Use and Reuse of Stone Circles fieldwork at Five Scottish Monuments and its Implications*, Oxford, p. 49-52.
- HARARI, Yuval Noah, 2014, *Sapiens A Brief History of Humankind*, London.
- HASELGROVE, Colin, 1984, « "Romanisation" Before the Conquest: Gaulish Precedents and British Consequences », in Thomas F. C. Blagg & Anthony C. King (éd.), *Military and Civilian in Roman Britain. Cultural Relationships in a Frontier Province*, Oxford, p. 5-63.
- HERODOTUS, *The Histories*, translated by Aubrey de Sélincourt, revised A. R. Burn, Harmondsworth, 1972.
- HINMAN, Lawrence, 1974, « Nietzsche's Philosophy of Play », *Philosophy Today*, Summer 1974, p. 106-124.
- HODDER, Ian, 2012, *Entangled: An Archaeology of the Relationships between Humans and Things*, Oxford.
- HOMER, *The Odyssey*, translated by Emile V. Rieu, Harmondsworth, 1948.
- HUIZINGA, Johan, 1955, *Homo Ludens, a Study of the Play Element in Culture*, Boston. (The first English language edition, of 1949, is available online at: [http://art.yale.edu/file\\_columns/0000/1474/homo\\_ludens\\_johan\\_huizinga\\_routledge\\_1949\\_.pdf](http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf))
- ISIDORE OF SEVILLE, *Etymologies*, translated and edited by Stephen A. Barney, W. J. Lewis, J. A. Beach and Oliver Berghof, Cambridge, 2006.
- KURKE, Leslie, 1999, *Coins, Bodies, Games and Gold. The Politics of Meaning in Archaic Greece*, Princeton.
- MULVIN, Lynda & SIDEBOTHAM, Stephen E., 2004, « Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Coast, Egypt) », *Antiquity* 78, p. 602-617.
- MURRAY, Harold, J. R., 1913, *A History of Chess*, Oxford.
- MURRAY, Harold, J. R., 1951, *A History of Board Games other than Chess*, Oxford.
- NIETZSCHE, Friedrich, 1993 [1872], *The Birth of Tragedy*, London.
- PARLETT, David, 1999, *Oxford History of Board Games*, Oxford.
- PURCELL, Nigel, 1995, « Literate Games: Roman Urban Society and the Game of Alea », *Past and Present* 147, p. 3-37.
- SCHÄDLER Ulrich, 1994, « Latrunculi – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer », *Homo Ludens. Der spielende Mensch* 4, p. 47-66.
- SCHÄDLER Ulrich, 2007, « The Doctor's Game – New Light on the History of Ancient Board Games », in Philip Crummy *et al.*, *Stanway: An Elite Burial site at Camulodunum*, London, p. 359-374.
- SCHÄDLER Ulrich, 2009, « Pente grammai – The Ancient Greek Board Game Five Lines », dans J. Nuno Silva (éd.) *Proceedings of the Board Games Studies Colloquium XI 23-26 April 2008*, Lisboa, p. 169-192.
- SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, Cambridge MA.
- SPARIOSU, Mihia, 1989, *Dionysus Reborn. Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*, New-York.
- SOLBERG, Bergljot, 2007, « Pastimes or Serious Business? Norwegian Graves with Gaming Objects c. 200-1000 AD », dans Birgitte Hardh & Kristina Jennberht & Deborah Olausson (éd.), *On the Road, Studies in Honour of Lars Larsson, Acta Archaeologica Lundensia* 26, p. 265-269.
- SUITS, Bernard, 2005, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Peterborough ONT.
- SUTTON-SMITH, Brian, 2001, *The Ambiguity of Play*, Cambridge MA.
- TAYLOR, Edward B., 1879, « The History of Games », *Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* 9, p. 735-747.
- TAYLOR, Edward B., 1880, « Remarks on the Geographical Distribution of Games », *Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* 10, p. 23-30.
- THOMAS, Nicholas, 1991, *Entangled Objects Exchange, Material Culture, and Colonialism in the Pacific*, Cambridge MSS.
- TRONZO, William L., 1977, « Moral Hieroglyphs: Chess and Dice at San Sovino in Piacenza », *Gesta* 16, 2, p. 15-26.
- TURNER, Victor, 1982, « Liminal to Liminoid in Play, Flow, Ritual: an Essay in Comparative Symbolology », in Victor Turner (éd.), *From Ritual to Theatre: the Human Seriousness of Play*, New York, p. 20-60.
- WHITTAKER, Hélène, 2006, « Game-Boards and Gaming-Pieces in Funerary Contexts in the Northern European Iron Age », *Nordlit* 20, p. 103-119.
- WILLIAMS, Kyla, 2006, *Love My Rifle More Than You, Young and Female in the U.S. Army*, London. (Also available online at the Internet Archive: <https://archive.org/details/lovemyriflemoret00will>)