



Aux sources du "jeu du chien et du chacal"

Anne Elizabeth Dunn-Vaturi

► To cite this version:

Anne Elizabeth Dunn-Vaturi. Aux sources du "jeu du chien et du chacal". Archimède : archéologie et histoire ancienne, 2019, 6, pp.75-88. halshs-02895533

HAL Id: halshs-02895533

<https://shs.hal.science/halshs-02895533>

Submitted on 9 Jul 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

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^e siècle av. J.-C. – V^e 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**

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^e 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^e 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 19th 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.

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^e 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^e 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'Autel. 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^e 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^e millénaire av. J.-C. En effet, de nouvelles découvertes ont augmenté le corpus qui dénombre environ quatre-vingt 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^e 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^E 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^e 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^e dynastie (c.1814-1802 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

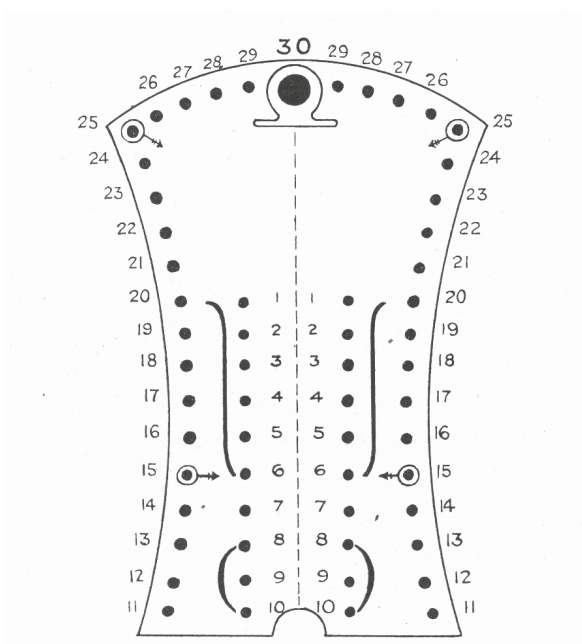


[17] Centre de la Vieille Charité (Marseille) 1991, p. 156.

◀ 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.

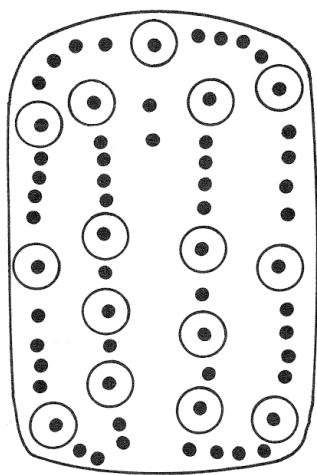
▼ Figure 4 : amulette en forme de *chen* en or et cornaline, Thèbes, règne d'Amenemhat IV (c.1814-1805 av. J.-C.), The Metropolitan Museum of Art, Purchase, Edward S. Harkness Gift, 1926, 26.7.1347. Image © The Metropolitan Museum of Art.



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^e et au début du XX^e 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^e 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 ».

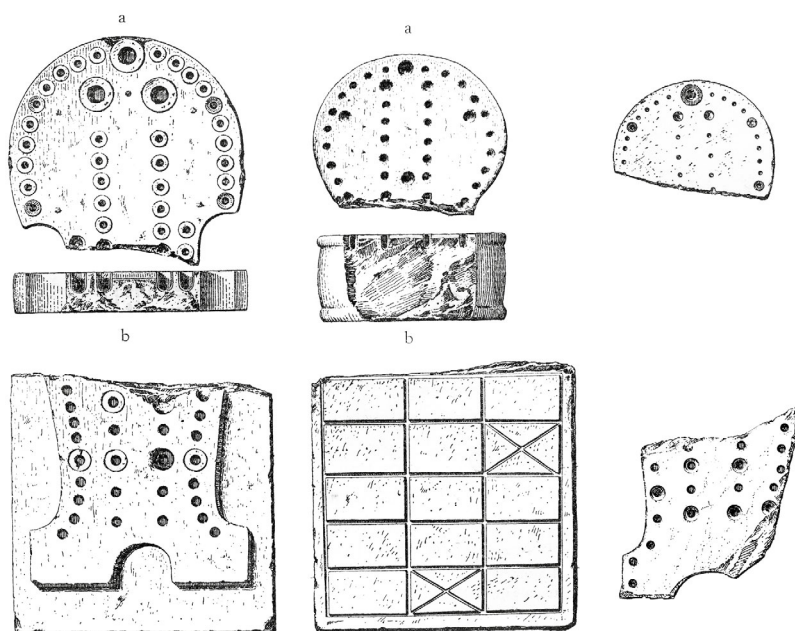
[23] Musée du Louvre, Paris, Sb 2911-2912, Sb 10189-10191. DE MECQUENEM 1905, p. 104-106, fig. 345-350.

[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^e millénaire ou milieu du I^{er} 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^e 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^e millénaire-première partie du II^e 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^e-VII^e 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^e 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

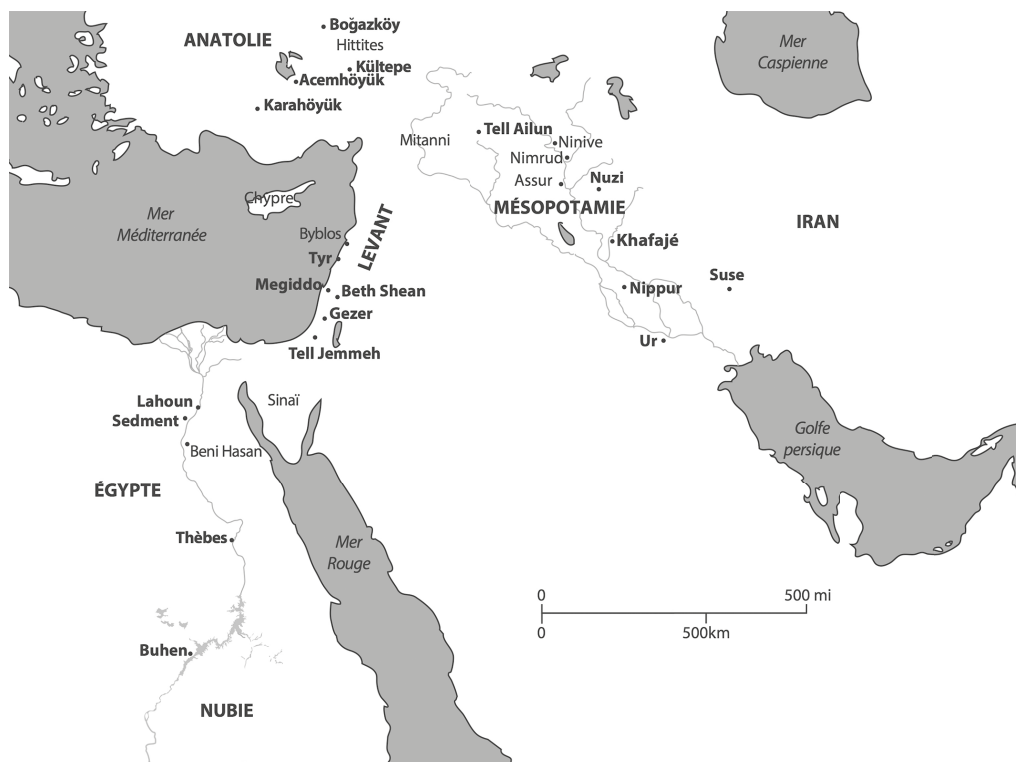
Depuis les travaux de C. Gadd et É. Drioton, certaines datations ont été rectifiées non seulement du côté égyptien mais aussi oriental, ce qui nous invite à revoir la chronologie des débuts du « jeu de 58 trous ». Par ailleurs, les résultats obtenus lors des fouilles de la deuxième moitié du XX^e siècle 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^e 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^e 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^e et XIX^e 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^e-XI^e 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^e 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^e-XIII^e 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.

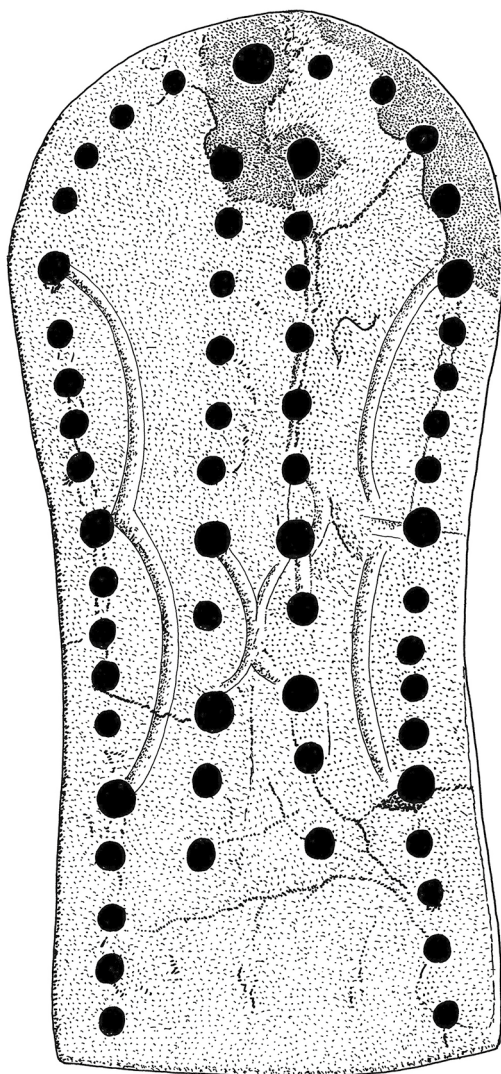
[34] MEYER 1982, p. 70, fig. 10 ; HOERTH 2007, p. 65. À la lumière des découvertes des comptoirs assyriens en Cappadoce, on peut envisager que le plateau de Bogazköy soit en fait de même datation (GULALP 2008, p. 54-55).

[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^e

▼ 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^e 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^e 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^e 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^e 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] ÖZGÜC 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^e millénaire [44] au milieu du I^{er} 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^e 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^e 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^e 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^e 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

[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.

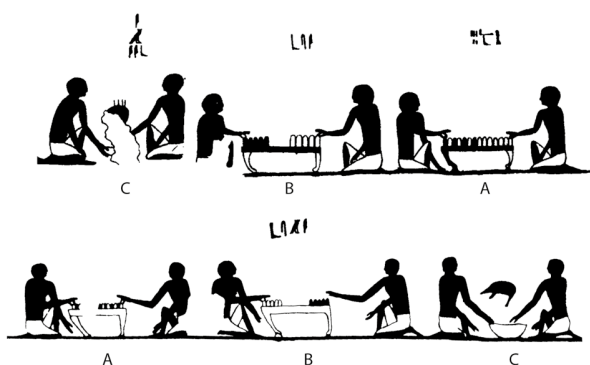
[49] DUNN-VATURI 2012, p. 67.

[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^e 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^e 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^e 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^e 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 ÉGYPTE : LE « JEU DE 20 CASES »

Connu dans sa forme ancienne dès le milieu du III^e 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^e et XIX^e 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^e et XIX^e 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 (*ânkh*, *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^e 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^e et XXI^e 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^e 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^e 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^{er} 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^e siècle av. J.-C. au cœur de l'empire assyrien. La continuité du « jeu de 58 trous » du début du II^e millénaire au milieu du I^{er} 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^{er} 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 1st 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 Trouville 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.