



Le jeu de Noyon (cliché M. Talon)

# Le jeu d'échecs de Noyon

bois de cerf taillé, fin du 11<sup>ème</sup> s.

## La découverte

Cette découverte est exceptionnelle. Il est en effet extrêmement rare que les pièces conservées dans les collections européennes soient associées à un contexte archéologique précis. Le jeu de Noyon provient des fouilles de l'îlot des Deux-Bornes dirigées par Marc Talon en 1987. Les pièces se trouvaient dans les couches de comblement d'un puits creusé au Moyen Age au pied du rempart gallo-romain. Le matériel céramique et osseux retrouvé avec le jeu a permis de dater de la fin du 11<sup>ème</sup> siècle. Le site fouillé se situe sur l'ancien domaine épiscopal. On peut supposer que le propriétaire du jeu de Noyon appartenait à l'entourage de l'évêque.

Par leur style, les pièces de Noyon sont très proches des pièces des 11<sup>ème</sup> et 12<sup>ème</sup> siècles trouvées en Angleterre et dans le nord de l'Allemagne. Le bois de cerf dans lequel elles sont taillées évoquent également une provenance du nord de l'Europe. Les pièces sont extrêmement stylisées. Les incisions qu'elles présentent devaient permettre de distinguer les pièces des deux camps, en plus de la couleur qui a complètement disparu.

## Les échecs au Moyen Age

Le jeu d'échecs, inventé en Inde est transmis au 6<sup>ème</sup> siècle de notre ère en Iran. Le mot échecs dérive du terme persan *chah* qui désigne le roi. Les arabes font la conquête de l'Iran en 651. C'est par leur intermédiaire que le jeu est introduit en Occident, à partir de la fin du 10<sup>ème</sup> siècle.

En pénétrant en Europe, le jeu emprunté aux arabes a été adapté à la culture médiévale occidentale et à la société féodale. La reine se substi-

tue au vizir. Le char passe par différentes mutations pour devenir forteresse (roc) ou tour. Les cavaliers sont assimilés à des chevaliers. L'éléphant du jeu oriental devient comte ou conseiller, puis évêque ou fou. Les pièces arabes n'étant pas figuratives, les protubérances évoquant les défenses du puissant animal ont été interprétées comme les pointes de la mitre épiscopale ou du bonnet de bouffon.

La présence dans de nombreux trésors d'églises ou d'abbayes de pièces de jeu d'échecs - le trésor de la cathédrale de Noyon conservait un jeu d'échecs dit de Charlemagne, de même que le fameux jeu du trésor de l'abbaye de Saint-Denis près de Paris - montre que les échecs n'étaient pas seulement "un jeu pour jouer". Les pièces occupaient une place dans l'imaginaire médiéval, comme les reliques ou les cornes de Licorne qu'elles côtoyaient dans les trésors ecclésiastiques.



Fouilles de l'îlot des Deux-Bornes. Cliché B. Desachy.

L'un des plus anciens manuscrits occidentaux relatifs aux échecs, le poème du monastère suisse d'Einsiedeln (990), décrit le jeu au moment de son introduction en Europe :

*Le jeu est joué avec trente-deux pièces, 16 de chaque côté, un côté étant blanc, l'autre rouge. Les différentes pièces ont différents mouvements et noms. Sur la première rangée sont placés le roi (rex) et la reine (regina) au milieu. Ensuite, ce sont leurs soutiens. Les comtes (Comes) sont placés pour entendre avec leurs oreilles les mots prononcés par leurs seigneurs. Ensuite les chevaliers (eques) et les Tours (rochus) ou plutôt le Margrave (marchio) sur son chariot à deux roues, occupe les quatre coins. La seconde rangée est occupée par les fantassins (pedes) (...) Les cavaliers et les tours sont les chefs des forces de combat. Quand ils sont pris, la bataille meurt aussitôt (...) Le roi n'est jamais pris, mais s'il est entouré par ses ennemis, la partie vient à sa fin.*

*Le texte précise que l'on n'utilise pas de dés. Il fut en effet longtemps d'usage de déterminer l'avancement des pièces à l'aide de dés. Cette intervention du hasard valut au jeu d'échecs de nombreuses interdictions ecclésiastiques.*

Le texte d'Einsiedeln stipule que la dame ne peut se déplacer que sur une case adjacente de la même couleur. La principale modification des règles médiévales concerne le déplacement de la dame : elle aura à partir du 16<sup>ème</sup> siècle la possibilité de se déplacer dans tous les sens sur toute l'étendue de l'échiquier, ce qui lui confère un rôle dominant dans le jeu moderne.