

CLAUDE STERCKX

LES TROIS DAMIERS DE BUCKQUOY (Orcades)

A peu près au moment même où devant le IV^e Congrès international des Études Celtiques à Rennes, nous déplorions la rareté des damiers mis au jour dans les pays celtiques (1), une mission de la Society of Antiquaries of Scotland, dirigée par Mrs Anna Ritchie, découvrait trois plaques de pierre gravées en fouillant les vestiges d'une petite exploitation agricole au Point de Buckquoy, à Birsay dans les Orcades.

Reconnaissant à juste titre des damiers, Mrs Ritchie eut la bonté de nous soumettre sa découverte et de nous autoriser à la publier comme suite à nos recherches sur les jeux de damier celtiques.

L'intention des dessins gravés sur ces plaques de pierre se laisse en effet facilement reconnaître. Ces graffites rappellent les moments de loisir des anciens habitants du site, il ne fait aucun doute que ces lignes qui se croisent bien

(1) C. STERCKX, *Les jeux de damier celtiques* dans *EtCelt* XIII, 1972-1973, p. 725-741.

régulièrement ont été tirées pour servir de supports à des jeux.

Tous les moments, tous les horizons de l'humanité en ont connu de pareils, aux mille règles différentes mais ayant en commun d'être fondées sur le déplacement de pions sur un damier de forme et de dimensions variables (2).

L'identification des principes et des règles auxquels correspondirent les damiers de Buckquoy s'avère assez aisée : deux d'entre eux présentent en effet un schéma très caractéristique, et le troisième cache sous des surcharges sans doute anarchiques un dessin en tous points identique.

Le décalque de ce damier montre de fait qu'un dessin pareil aux autres — deux rangées de sept lignes perpendiculaires l'une à l'autre et un cercle entourant l'intersection centrale du motif (fig. 1) — a été dénaturé par un certain nombre de lignes et de cercles (fig. 2) que, malgré de patientes recherches, il ne nous a pas paru possible d'ordonner de façon cohérente soit entre elles, soit avec l'ensemble ou une quelconque partie du premier dessin.

Le fait qu'un cercle entoure l'intersection centrale des trois damiers est une présomption que les pions — malheureusement absents des trouvailles de Buckquoy — se déplaçaient sur les intersections des lignes, et non de case en case. Cette présomption est suffisante car le schéma qui se découvre ainsi est bien connu pour celui d'un jeu attesté dans tous les pays celtiques, en Scandinavie et jusqu'en Laponie où le botaniste Linné eut l'occasion de l'observer et d'en noter le règlement.

Jouée sur un damier carré, comportant un nombre impair — sept ou plus — de cases ou d'intersections, la partie oppose un roi et ses défenseurs à quatre armées assiégeantes

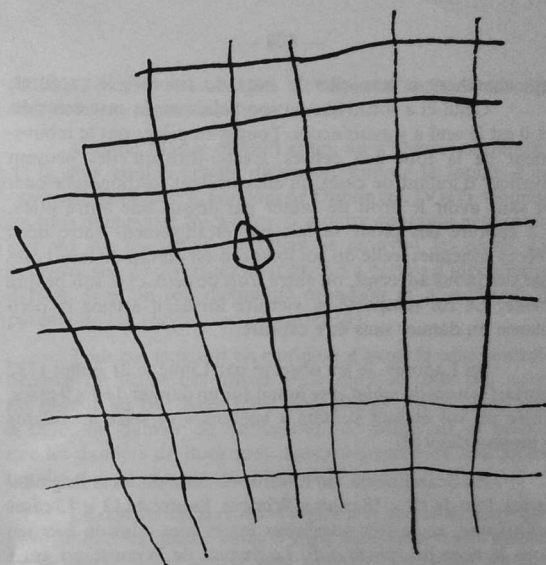


Fig. 1.

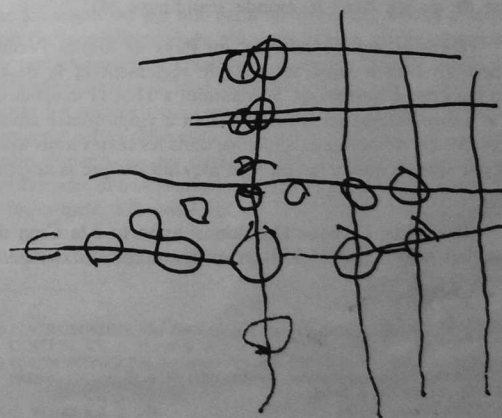


Fig. 2.

(2) Voir les répertoires de H. J. R. MURRAY, *History of Board-Games other than Chess*, Oxford, 1952; R. C. BELL, *Board and Table-Games from many Civilisations*, Londres, 1960.

qui cherchent à empêcher la fuite du roi et à le capturer.

Celui-ci a son trône ou son palais sur la case centrale, et il est le seul à y avoir accès. Toutes les pièces ont le mouvement de la tour aux échecs, c'est-à-dire qu'elles peuvent avancer d'autant de cases qu'elles veulent, orthogonalement et sans avoir le droit de sauter par-dessus une autre pièce. La capture des pions se fait par étranglement entre deux pièces ennemies, celle du roi lorsqu'il est coincé de tous côtés par des pions adverses, ou entre trois de ceux-ci et son propre trône. Le roi remporte la victoire lorsqu'il atteint la périphérie du damier sans être capturé.

En Laponie, le jeu observé par Linné le 21 juillet 1732 portait le nom de *tablut* et se jouait sur un damier de 9×9 cases, entre un roi et huit soldats « suédois » et seize assaillants « moscovites » (3).

En Scandinavie, on a retrouvé deux damiers fragmentaires, l'un de 18×18 cases à Wimose, l'autre de 13×13 cases à Gokstad, et de très nombreux textes font allusion à ce jeu sous le nom de (*hnefa*)*tafl*. Le damier de Wimose est antérieur au v^e siècle de notre ère, et prouve donc l'extrême antiquité de ce jeu dans le monde scandinave (4).

Dans le monde celtique, au Pays de Galles l'érudite Robert ap Ifan a laissé en 1587 le règlement et le dessin d'un jeu appelé *tawlbwrdd*. Son damier a 11×11 cases et un roi et douze défenseurs s'y opposaient à vingt-quatre adversaires (5). De nombreuses allusions dans les textes nous assurent par ailleurs que ce jeu est bien plus ancien que sa description par Robert ap Ifan.

D'Irlande, l'évêque Duibhinnsi apporta à la Cour du roi Alais Athelstan (925-930) un jeu dénommé *alea euangelii*,

(3) C. von LINNÉ, *Lachesis laponica*, Londres, 1811, II, p. 55.

(4) H. J. R. MURRAY, p. 56-68.

(5) C. STERCKX, p. 730-732.

de 18×18 cases et aux règles identiques d'après sa description dans un manuscrit du xi^e siècle (6).

L'île de Man a produit enfin, au x^e siècle, un damier de la plus grande beauté découvert lors de la fouille d'un *crannog* à Ballinderry, non loin de Dublin (pl. IV) (7). Comme les trois damiers de Buckquoy, il montre quarante-neuf intersections sur lesquelles pouvaient se mouvoir les pions. La comparaison de divers textes irlandais a permis d'identifier ce damier avec un jeu dénommé *brandubh* et a confirmé la parenté de ses règles avec les autres (8).

Tous ces jeux ont en commun d'avoir la case centrale décorée ou isolée des autres pour marquer que son accès est réservé au roi. Avec leurs dimensions (7×7) identiques à celles du damier de Ballinderry, ce détail est la preuve que les damiers de Buckquoy appartiennent bien à la même famille que tous ceux énumérés plus haut.

Le damier de Ballinderry présente toutefois cette singularité que les quatre cases d'angle sont isolées des autres, de la même façon que la case centrale. Ce détail n'a pas grande importance : plusieurs textes irlandais démontrent que les règles du jeu ont varié au cours des siècles et que la trop facile supériorité du roi a pu être en partie compensée par une obligation d'atteindre non plus n'importe quelle case de la périphérie mais bien l'une des cases d'angle, voire même toutes les quatre successivement (9). Par ailleurs, il semble que cette petite différence dans les règles ainsi que les différentes dimensions des damiers aient correspondu en Irlande à différentes dénominations. Le fait est surtout probable pour le jeu appelé *fidhcheall* qui est le plus fréquemment attesté

(6) J. A. ROBINSON, *The Time of saint Dunstan*, Oxford, 1925, I, 171-181 ; C. STERCKX, p. 735-et pl. 8.

(7) H. O'N. HENCKEN, *Ballinderry Crannog No 1* dans *PRIA* sect. C, XLIII, 1935-1937, p. 175-190 ; C. STERCKX, p. 733 (avec bibliographie).

(8) C. STERCKX, p. 732-735.

(9) C. STERCKX, p. 734.

dans les textes et qui porte un nom pan-celtique témoignant vraisemblablement de la plus extrême antiquité (10).

Après avoir ainsi identifié la nature des damiers trouvés à Buckquoy, la question se pose encore de leur situation dans le temps et de leur origine dans l'espace.

Le site fouillé par la mission écossaise de Mrs Ritchie est celui d'un petit établissement agricole comprenant un bâtiment de ferme et plusieurs constructions adventices dont l'édification s'échelonne entre le VI^e et le IX^e siècle de notre ère. Voici un résumé de son rapport de fouilles que Mrs Ritchie a bien voulu me permettre de reproduire ici :

A long, low mound covered the remains of Pictish and Norse homesteads dating from before the eight to the early tenth century A.D. ; dating is based primarily upon the stratification in relation to a mid tenth century Viking burial inserted into the mound created by the ruined building beneath. This burial was that of a male in a simple grave, accompanied by a bronze ring-pin of early tenth century type, half of a silver penny of Eadmund (940-946), an iron knife, a whetstone and an iron javelin-head.

The burial overlay the remains of three successive Norse buildings of the ninth century. The latest of the three was a hall-house (fig. 3, n° 1), averaging 5 m in internal width and surviving to a length of 6 m. This house and its paved yard overlay a small barn (fig. 3, n° 2) with carefully laid stone floor, 2 m wide internally and surviving to a length of 3.60 m, which is interpreted as a treshing-barn. The earliest building was a combined byre-and-barn (fig. 3, n° 3), 4 m wide internally and surviving to a length of almost 8 m ; the byre has subsequently been used as a midden (gaming-board n° 1 came from this midden). The small finds from the Norse levels included small bone pins, composite bone combs, flat spindle-whorls and stone gaming-boards, all of which, with the possible exception of the gaming-boards, represents native types of artefacts.

Beneath the Norse levels were remains of earlier Pictish homesteads. The latest of these (fig. 4, n° 4) was a house of elaborate design, consisting of several rooms : a main living-hall with central hearth, a circular chamber opening off one end of the hall, and, at the other

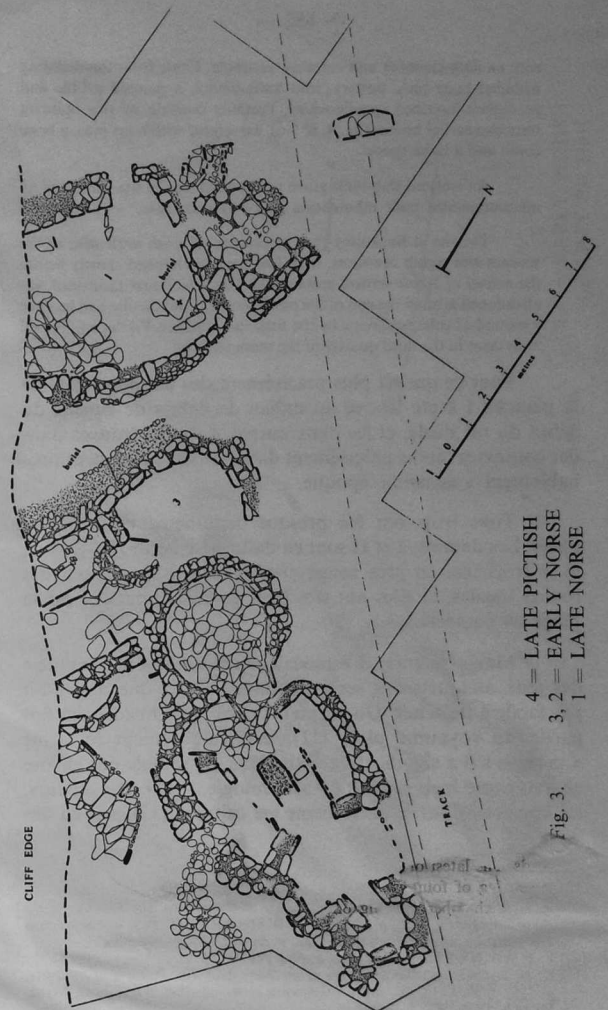


Fig. 3.

(10) C. STERCKX, p. 737-741.

end, an ante-chamber and entrance vestibule. Finds from this building included bone pins, pottery, iron knife-blades, a painted pebble and an ogham-inscribed spindle-whorl. Partially overlain by this building were two earlier houses (fig. 4, n° 5-6), associated with bone pins, a bone comb and a bone spoon.

An isolated slab-built grave to the north of the site contained an unaccompanied male inhumation and was undatable.

The site at Buckquoy thus represents a Pictish settlement of the seventh and eighth centuries, which had been abandoned shortly before the arrival of Norse settlers around 800 A.D. The Norse farmstead was abandoned around the end of the ninth century, and the site had become a mound of collapsed ruins by the time that a pagan Viking was buried in its crest in the third quarter of the tenth century.

Pour ce qui est plus précisément des damiers, celui de la planche I a été trouvé au milieu de débris de cuisine du début du IX^e siècle, et les deux autres, quoique trouvés dans des contextes moins précisément datables, appartiennent probablement à la même époque.

Tous trois ont été presque certainement gravés sur place. Les damiers I et II sont en dalle grise (*grey flag-stone*), et le troisième en grès rouge (*red sandstone*) : ce sont des roches locales, et elles ont très bien pu être ramassées sur la plage en contrebas.

Mais si la gravure est locale, quelle est la « nationalité » des jeux auxquels ont servi ces damiers ? La question n'est pas facile à trancher. Du VI^e au IX^e siècle, les Orcades ont fait partie du royaume picte (11), malheureusement le terme « picte », s'il a une signification historique, ne semble pas encore en avoir une bien précise en archéologie... (12). Par ailleurs, les Orcades, dont le nom même est celtique (13), ont eu dès

(11) F. T. WAINWRIGHT, *The Picts and the Problem* dans *The Problem of the Picts*, Edimbourg, 1955, p. 34-35; F. T. WAINWRIGHT, *Picts and Scots* dans *The Northern Isles*, Edimbourg, 1962, p. 91-112.

(12) F. T. WAINWRIGHT, *The Picts and the Problem*, p. 1.

(13) K. H. JACKSON, *The Language of the Picts* dans *The Problem of the Picts*, p. 135; J. POKORNY, *Indogermanisches etymologisches Wörterbuch*, Berne, Munich, 1959-1969, I, p. 841.

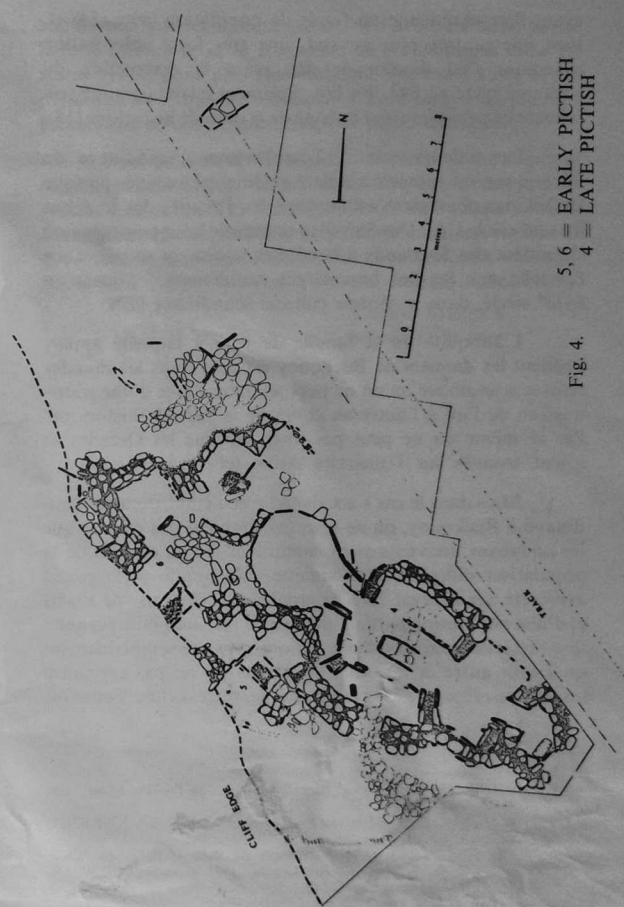


Fig. 4. 5, 6 = EARLY PICTISH
4 = LATE PICTISH

avant l'ère chrétienne un fonds de population celte (14) et, bien que centrée plus au sud, une très forte colonisation irlandaise s'est développée dès avant la destruction du royaume picte en 843. En fait, l'élément irlandais a été très influent en pays picte tout au long de la période historique (15).

Par ailleurs encore, l'établissement scandinave de Buckquoy n'est pas isolé à la date qui lui a été assignée puisque les Vikings norvégiens ont occupé les Orcades dès le début du VIII^e siècle (16). Dès 860 s'est organisée là une principauté s'étendant des Shetlands à la côte écossaise, et sa puissance fut telle que les îles basculèrent rapidement, et jusqu'au XVIII^e siècle, dans le monde culturel scandinave (17).

L'antiquité de la famille de jeux à laquelle appartiennent les damiers de Buckquoy est telle dans les mondes celte et scandinave qu'on ne peut accepter l'idée d'une transmission de l'un à l'autre au cours de la période historique. Par là même on ne peut pas imaginer que les Orcades se soient trouvés sur l'itinéraire d'une telle transmission.

Mais dans le cas « accidentel » de l'établissement scandinave à Buckquoy, on ne peut évidemment pas exclure que les nouveaux arrivants aient connu leur jeu au contact de la population indigène environnante. Le monde picte paraît avoir été un agrégat fort hétérogène de Bretons, de Gaëls et d'une population parlant une langue pré-indo-européenne : il se rattache ainsi au monde celtique plus vraisemblablement qu'à tout autre et n'a sans doute pas pu ne pas connaître un jeu aussi répandu à travers toutes les terres celtiques. Toutefois

(14) HIGGOTT, *The Archaeological Background to the Problem of the Picts*, p. 157.

(15) HIGGOTT, *The Picts and the Problem*, p. 17; F. T. WAINWRIGHT,

(16) *Shetland Orknøylene*, Oslo, 1911, p. 38-39; F. T. WAIN-

(17) ne s'étendait que vers cette date et considérait le dialecte orcadien : H. MARWICK, p. 128-124; *Picts and Scots*, p. 120-126.

son homologue scandinave paraît bien avoir été aussi populaire si l'on en croit la fréquence de ses mentions dans les textes : il est donc plus vraisemblable que toute autre hypothèse que les damiers de Buckquoy aient servi à un jeu rappelant aux colons scandinaves leur patrie d'origine.

Quoi qu'il en fût, le nombre de pièces archéologiques rappelant cette famille de jeux celto-scandinave était jusqu'à présent fort réduit (18). Les découvertes de Buckquoy multiplient donc sensiblement le nombre des témoignages matériels et confirment ainsi précieusement nos conclusions à son sujet. Par là même, elles s'avèrent d'une importance incontestable.

Claude STERCKX
Aspirant FNRS belge.

(18) Aux exemplaires connus s'ajoute depuis peu
*A Gaming-Board of Ballinderry-Type from
Antim* dans *Ulster Journ. of Arch.*, XXXV, 19

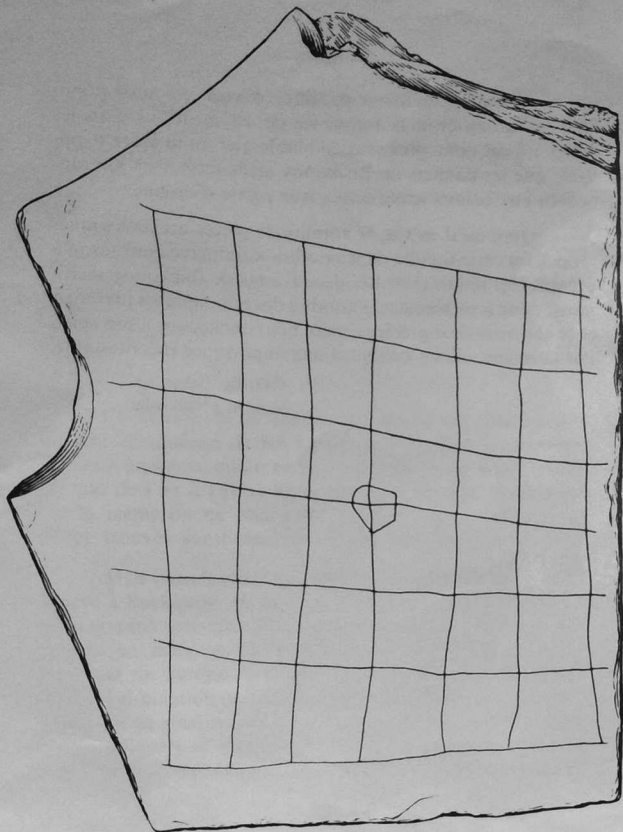


PLANCHE I

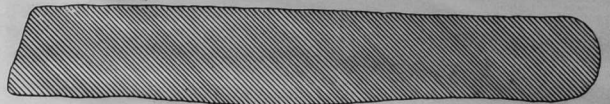
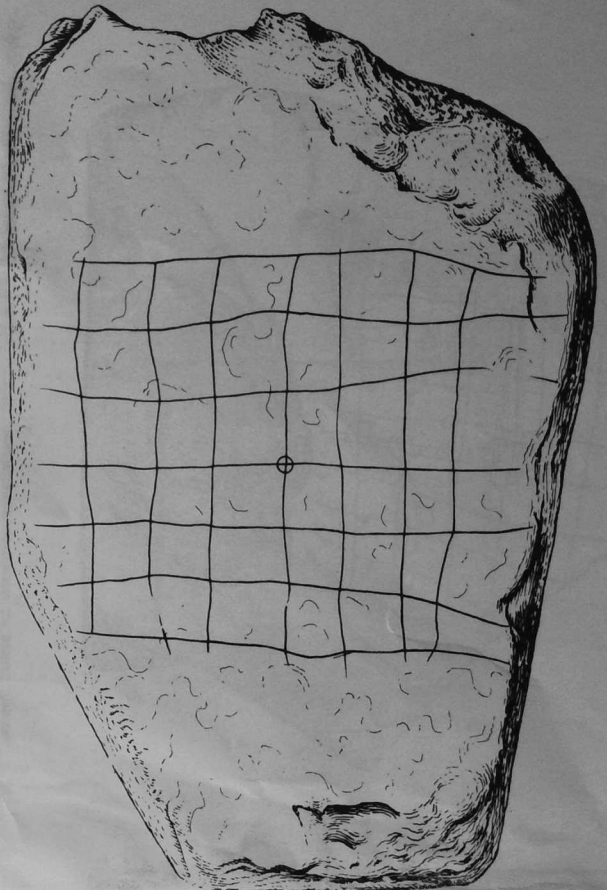


PLANCHE II



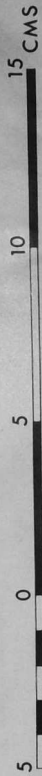
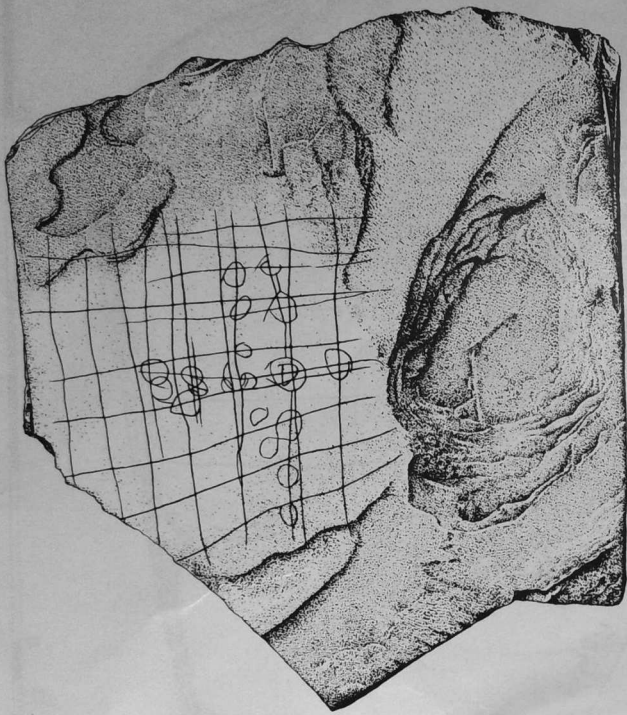


PLANCHE III

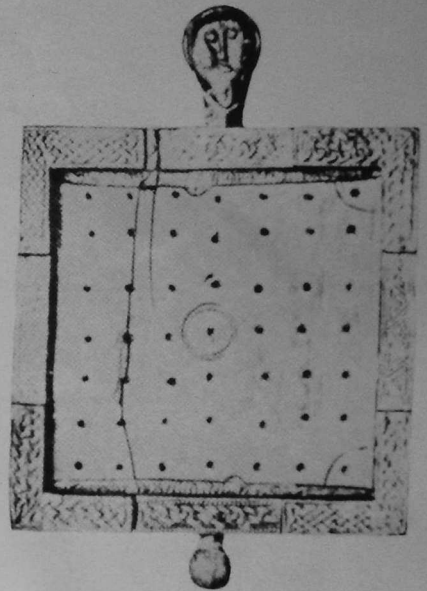


PLANCHE IV

