

instrumentum

Bulletin du Groupe de travail européen sur l'artisanat et les productions manufacturées de l'Antiquité à l'époque moderne

Abonnement, commandes de bulletin(s) / **Subscription, bulletins ordering :**

Nicole NADEAU instrumentum@free.fr

Rédaction du bulletin / **editorial staff of the bulletin :**

Isabelle BERTRAND musees@chauvigny-patrimoine.fr

Instrumentum / Musées de Chauvigny 3, rue Saint-Pierre B.P. 90064 FR-86300 CHAUVIGNY

n° 52 déc. 2020

Editorial

2020 s'achève, une année éprouvante pour les corps et les esprits ; une année au cours de laquelle la recherche a dû s'adapter à de nouvelles conditions, avec des déplacements et des rencontres réduits, voire annulés. Dans ce contexte si particulier, nous sommes heureux de vous livrer ce cinquante-deuxième numéro de la revue *Instrumentum* qui comprend un dossier sur le thème des jeux dans l'Antiquité composé de quatre articles écrits par de jeunes chercheurs travaillant dans le cadre du projet européen *Locus Ludi*, dirigé par Véronique Dasen de l'université de Fribourg. La rencontre avec cette dernière et le groupe qu'elle anime est un des événements positifs survenus à la faveur du confinement du printemps dernier ! Nous espérons que cette collaboration continuera sous cette forme ou sous une autre, afin de suivre les travaux menés sur un sujet si intéressant.

Au cours des prochains mois, l'association *Instrumentum* devra organiser son Assemblée Générale et vous serez conviés à vous prononcer, via un vote en ligne, sur les bilans d'activité et financier 2017-2020. À cette occasion seront renouvelés les mandats des membres du bureau et des vice-présidents.

Déjà, nous pouvons évoquer quelques actions de ces trois années passées, comme la tenue les 14-16 juin 2017 des Rencontres internationales sur *Les modes de transports dans l'Antiquité et au Moyen-Âge. Mobiliers d'équipement et d'entretien des véhicules terrestres, fluviaux et maritimes* au Musée départemental de l'Arles antique (FR), dont l'organisation a été pilotée par Stéphanie Raux, ex-VP France, laquelle prépare actuellement la publication des actes. Les 12-14 juin 2019, *Instrumentum* co-organisait à Londres, avec le *Roman Finds Group*, le *Finds Research Group* et le *King's College*, le colloque *Hoarding and deposition in Europe from later prehistory to the medieval period – finds in context* grâce notamment à Emma Durham, notre VP Great-Britain. Ce fut l'occasion d'assurer de notre soutien nos collègues anglais alors que leur pays allait prendre la voie de l'isolement institutionnel, bien éloignée de celle prônée par nos disciplines et nécessaire à leur épanouissement. La publication des contributions à ces journées est également en cours de préparation.

À chaque numéro de la revue, la secrétaire chargée de sa coordination se pose la même question : saura-t-il répondre aux attentes des abonnés ? Comme dans toutes réalisations scientifiques collectives de ce genre, les choix et les idées émises sont discutables et les informations relayées ne sont pas exhaustives, pour autant leur publication en fixe l'existence dans un environnement si foisonnant et si mouvant, au sein duquel perdre le fil serait si facile...

Prenez soin de vous et passez de bonnes fêtes / Take care of yourself and Merry Christmas.

Isabelle BERTRAND, Secrétaire, chargée du bulletin /
Secretary, editor of the biannual magazine

Sommaire/Contents

p. 2 – Bibliographie/Bibliography
Instrumentum 52

Articles

p. 12 – Boucle de type *Viminacium* à Sauvian (FR, Hérault)

p. 19 – Zwei Hemmoorer Eimer aus dem vicus von Mittelstrimmig

p. 21 – La datation probabiliste pondérée

Dossier : Locus Ludi

Les dés atypiques

p. 26 – Irregular dice from Northern Greece

p. 30 – Sur quelques pièces problématiques étrusques en os et en ivoire

p. 33 – Alcuni dadi 'particolari' da Pompei. Dall'evidenza materiale alla cultura ludica

p. 35 – Les dés pleins cubiques et parallélépipédiques en os de Gaule romaine. De leur production à l'art de les manipuler



Colloques/Colloquiums

p. 25 – Colloquia Anatolica et Aegaea

Congressus internationales Smyrnenses XI

p. 48 – The 25th LIMES Congress

Exposition/Exhibition

p. 18 – Boire avec les dieux / Drinking with the Gods

p. 25 – Diplômes universitaires/ University Diplomas

p. 48 – Instrumentum

Organigramme – Comité de lecture

Prochains dossiers thématiques / Next special topics

Date limite / Deadline :
le 1^{er} mars / March the 1st

Juin 2021 / June 2021

Le travail des alliages à base de cuivre (âges du Fer - haut Moyen Âge) (ateliers, productions, creusets, moules, analyses, ...) / *Copper alloy working (Iron Ages - Early Middle Ages) (workshops, products, crucibles, moulds, analysis, ...)*

Juin 2022 / June 2022

Artisanat du bois et artefacts aux époques romaine et médiévale (outillage, marques, essences, commerce, ...) / *Wooden artefacts and wood craft in Roman and medieval times (tools, stamps, species, trade, ...)*

DOSSIER : Locus Ludi

Les dés atypiques



Un des axes de recherche du projet *Locus Ludi, The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*, financé par l'European Research Council (ERC 2017-2022, Horizon 2020, no 741520), concerne la culture matérielle ludique antique dont la diversité formelle et fonctionnelle a jusqu'ici été très peu étudiée.

Quatre articles issus de ce projet concernent les variations typo-chronologiques d'objets que nous appelons communément "dés", dont l'origine est encore mal connue. Leurs auteurs s'intéressent plus particulièrement aux exemplaires atypiques identifiés dans différentes régions et périodes du monde antique, de la Grèce du Nord (VI^e-I^{er} s. av. J.-C.) (E. Alevizou) à la Gaule celtique et romaine (Th. Daniaux), en passant par l'Italie étrusque des VI^e-V^e s. av. J.-C. (E. Lovergne) et la cité de Pompéi (A. Pace).

Les dés atypiques réunis, fabriqués en or, ivoire, os ou terre cuite, se divisent en deux groupes, l'un composé d'exemplaires cubiques dont le chiffre ne correspond pas au type dit "sevens", où le total des deux côtés opposés s'élève à 7 (1-6, 2-5, 3-4), mais présente diverses combinaisons alternatives ; au chiffre anormal peut être associé un matériau ou une taille inhabituels, comme les dés en or de Sindos (E. Alevizou). L'autre groupe réunit des exemplaires de forme particulière, rhomboïde, biseautée et surtout parallélépipédique, bien connue dans le monde celte et copte, moins dans le monde étrusque (E. Lovergne) et romain (Th. Daniaux).

Ces objets soulèvent de nombreuses questions méthodologiques auxquelles les textes ne répondent pas : sur la terminologie à employer (*kubos*, *tessera*, *alea*, ... ?), les techniques de production (l'irrégularité est-elle fautive ou volontaire ?), les modes de circulation, les fonctions, ludique (régulière ou malhonnête), funéraire ou divinatoire selon les contextes.

Chaque article apporte de nouveaux éléments qui ouvrent des pistes de recherche. Les auteurs soulignent les limites que doit gérer l'archéologue dans l'incapacité de reconstruire précisément les règles de jeux disparus. Les objets atypiques permettent toutefois de soupçonner l'existence de nombreuses variantes. La fréquence de certains chiffreages irréguliers, où des valeurs particulières sont dédoublées, suggère ainsi la volonté d'obtenir des combinatoires spécifiques capables d'influer sur le déroulement d'un jeu, voire d'en modifier la durée. L'expérimentation prend ici toute sa valeur pour le vérifier. Les circuits de diffusion de ces petits objets si faciles à transporter nous échappent en partie, mais des réseaux prennent forme grâce à la mise en lumière d'exemplaires inhabituels. Les dés rhomboïdaux de Grèce du Nord pourraient ainsi provenir des mêmes lieux de fabrication que l'exemplaire de Boscoreale en Campanie. La patiente reconstitution de la circulation de ces objets renouvelle peu à peu celle d'une vie culturelle et d'une sociabilité qui vont bien au-delà de la simple pratique ludique.



LOCUS LUDI
The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity

Véronique DASEN,
Université de Fribourg/ ERC
Locus Ludi
veronique.dasen@unifr.ch

<https://locusludi.ch>

Irregular dice from Northern Greece

E. Alevizou

Ludic material from Northern Greece is a field that has not attracted yet the consistent attention of scholars. Despoina Ignatiadou, who has studied board games initially within the scope of her study on Macedonian glass, is an exception. Ignatiadou focused on glass counters and subsequently on boards and dice (Ignatiadou 2013, 211-231). She has also been through a general typological reference on regular and irregular dice, considering as regular the cubic or orthogonal dice with numerals from 1 to 6. As irregular, Ignatiadou describes dice "either rectangular with more than six marks or

with special marks, or non-rectangular" (Ignatiadou 2019, 146-147). This general rule applies here for going through the distinction of different categories of irregular dice.

Irregularities in numeral values (exceeding number 6 or with special marks)

The oldest known example from Northern Greece with irregularities in its numeral values is the golden die of the cemetery of Sindos (side 1,6 cm), today exhibited at the Archaeological Museum of Thessaloniki (MΘ 8018). To my knowledge, this is also the oldest published example of a die found in Northern Greece. It is manufactured by a wooden core, from which very few traces survived and around which are wrapped sheets of gold: two golden stripes cover the 4 lateral sides, two golden squares cover the

upper and lower side of the die. The die of Sindos (ΣΙΝΔΟΣ III, 85-86, nr 159, fig. 166) does not stand out only for its precious and rare material⁽¹⁾ but also for its unusual numeral markings. Two lines of irregularly spaced dots are arranged diagonally crossing each other on every side of the die. According to the publication, 8X7 dots are marked on the three lateral sides and 6X7 dots on the upper, lower and fourth lateral side. However, a closer look at the artifact makes it extremely difficult for the observer to count with absolute certainty the exact number of dots which are not easily discernible.

Sindos is famous for its cemetery (ΣΙΝΔΟΣ I, II, III) with its precious artifacts of different categories that date mainly from the Archaic period, with fewer examples from the 5th century B.C. Vessels of different material, figurines, weaponry, precious jewelry, golden death masks, miniature objects, provide us with valuable information about the archaic and early classical period of the region, the local Macedonian elite, the burial customs, the different aspects of trade etc.

It is very fortunate that the die of Sindos (fig. 1a, b) comes from a well published context. It was found inside tomb 25 that belonged to a young adolescent. The burial, dated in 545-535 B.C., was well furnished with high quality artifacts, like vessels (most of them imported), figurines, weaponry, golden rings and the characteristic symbolic miniature furniture, spits with spit supports and chariot, popular also in other Macedonian archaic cemeteries. There is no

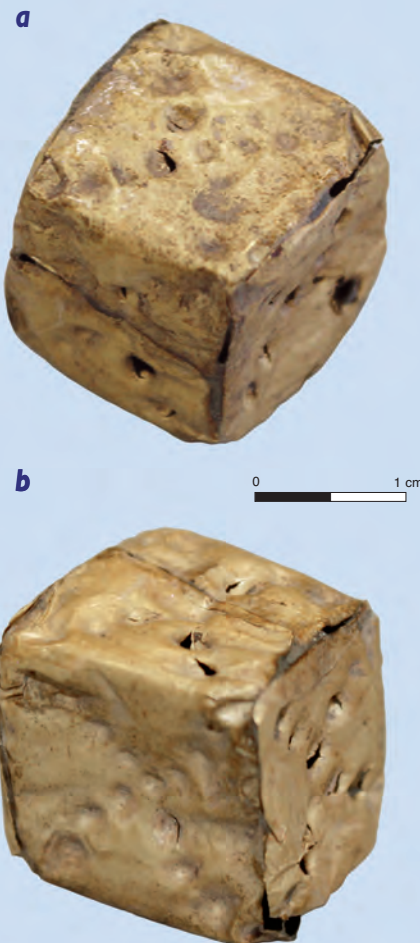


Fig. 1 — Sindos (photos by the author, © Archaeological Museum of Thessaloniki, Hellenic Ministry of Culture and Sports).

doubt that the burial belonged to an individual of high social status. Gold is present inside tomb 25 not only in the form of the die and of pieces of jewelry but also of golden sheets and stripes that decorated garments, weaponry or served as a death mask. Although this is the tomb of a very young individual, the boy was equipped with artifacts, like weaponry, that would suit better the burial of an adult. Thus, the die of Sindos is connected to a warrior and a male member of the local elite and, as the oldest known published example, initiates in Macedonia a line of burials of warriors and high status male individuals that were furnished with dice or gaming equipment (e.g. Ignatiadou 2015), especially during the Hellenistic times.

The die of Sindos is not an object of everyday life. Its fragile nature and precious material lead us to believe that it had a symbolic use. Furthermore, its dots have been marked in a careless way. They have been arranged rather irregularly on the surfaces of the die and, as already mentioned, they are not easily discernible. It remains doubtful, whether the exact numbers of the dots were a conscious choice of the artisan, or whether they were chosen hastily for giving a general concept of numerals.

There are no exact parallels from the region ⁽²⁾. In Northern Greece, the only examples of dice with numerals exceeding number 6 are two unpublished terracotta dice from a public building at Methone, in Pieria (Ignatiadou 2019, 147). Number 6 is replaced by number 9. Two similar examples, one of stone and one of terracotta, were found at Corinth both dated in the 5th or 4th century B.C. (Davidson 1952, 218, nrs 1737, 1738, pl. 100); a clay exemplar from a Boeotian tomb has 25 dots instead on 6 (Sabetai, in press).

Two golden dice found at Ohrid (Republic of North Macedonia), at the archaic cemetery of Gorna Porta (David 2014, 48; David 2017, 38) present similarities with that of Sindos. They are dated at the late 6th-early 5th century B.C. The manufacture is similar, they have the form of wooden cubes with golden sheets wrapped around them, but this time the values are the normal 1 to 6. Placed on the opposite sides of the die follow the arrangement 6:4, 5:3 and 2:1. The context seems similar. The dice were found inside

the so-called tomb of the prince (tomb 132), and belonged again to a young male individual of the local elite. A golden death mask, a golden sheet in the form of a hand covering, a golden ring, weaponry, vessels, a miniature chariot and other luxurious finds are reminiscent of the Sindos context.

Irregularities in shape

Most dice from Northern Greece have a cubic form. Of particular interest is a small group of rhomboid dice from Macedonia, in particular Pieria, a region which has provided us with most known examples of gaming sets and equipment in Macedonia and Northern Greece in general (Ignatiadou 2013, 212, 214-219). At Koukkos, Pieria (Μπέσιος, Νούλας 2010, 136-139; Ignatiadou 2019, 153, nr 11) two rhomboid dice together with three regular ones and 52 glass counters of 4 different colors (colorless, light blue, yellow, blue) were found inside the grave (tomb 5, field 28) of a young Macedonian officer which dates in the early last quarter of the 4th century B.C. Among other finds, weaponry and vessels for the symposium indicate the gender and status of the deceased. 44 natural astragals were scattered inside the tomb. At Aiginion, again at Pieria (Ignatiadou 2013, 225, fig. 187.2; Ignatiadou 2019, 153, nr 4, fig. 4), a rhomboid die (Πυ5579; sides 9 mm-1,4 cm) (fig. 2a) was found again in a tomb (highway excavation, tomb 38). Based on the pottery, the burial has been dated to ca. 275 B.C. No other information is available about its context, apart from the fact that no counters were found together with the die.

Three more rhomboid dice (ΙΣΤ3032; sides 9 mm-1,1 cm) along with 11 glass counters (ΙΣΤ3030) of four colors (colorless, light green, blue, purple) were found inside the grave of a young boy, this time at the West Cemetery of Thessaloniki, in the area of Xirokrini (Lambrothanassi, Touloumtzidou 2016). Pottery, iron strigils, terracotta figurines, one of which has the form of a war elephant and is considered extremely rare, furnished the burial. 30 natural astragals were found inside the tomb. A bronze coin of Antigonos Gonatas leads to a date between 270-260 B.C., which doesn't contradict the date of the rest

of the finds in the early - mid 3rd century B.C. Lambrothanassi and Touloumtzidou consider certain categories of the burial offerings as alluding to an adult life: the strigils to athletics, the war elephant to war and the counters and dice to board games.

All the above examples of rhomboid dice are made of bone. They bear the regular numerals from 1 to 6 and follow the rule of 7, meaning that the sum of the values on two opposite sides of the die equals 7 (fig. 2b). The numerals are rendered as drilled holes. All dice were found inside Hellenistic graves, with the earliest example coming from the 4th century B.C. at Koukkos in Pieria. Rhomboid dice can be found in different numbers and combinations, with or without other gaming pieces. At Koukkos two rhomboid dice were combined with three regular dice and 52 glass counters. At Aiginion one rhomboid die was an isolated find with no other gaming pieces. At Xirokrini, in Thessaloniki three rhomboid dice were the only type used for a set of 11 glass counters.

Few more examples of rhomboid dice come from the rest of Greece, from various, non burial contexts. One was found at the Corycian Cave, ΜΔ8662 (Jacquemin 1984, 170, nr 13, fig. 13), another at the Athenian Agora (Hesperia, in press). An unpublished find of dice along with glass counters was collected from a late Hellenistic dumped fill with debris of the siege of Sulla (87-86 B.C.) at Piraeus (mentioned by Lambrothanassi, Touloumtzidou 2016, 83; Χρυσουλάκη, Πέππας, in press).

Outside Greece, two similar rhomboid pieces are exhibited at the Egyptian Museum in Cairo ⁽³⁾. One could be Hellenistic, judging from the simple drills that formed the values on the sides of the die. The other one by all probability is roman, with the values formed by dots within a small circle. An appearance of the type in Roman Italy, in the area of Campania in particular, is documented with an example from a villa in Boscoreale, today exhibited at the British Museum (1912,0516.6) and from Pompei, from the Thermopolion at Reggio II ⁽⁴⁾. One more example, unfortunately of no dated context, comes from the theater of Vieux-Poitiers in Naintré (Vienne, FR), in Western Gaul, in the province of Aquitania (Bertrand 1998, 45-47, nr 129).

A die with symbols – the die of Edessa (fig. 3)

An enigmatic terracotta die ⁽⁵⁾ was found at Edessa (Χρυσοστόμου 2004, 600-601, fig. 7), within the citadel of the ancient settlement, during the excavation of 2004 that uncovered the walls of a building. The die was found within a small pit along with a lamp dated at the end of the 4th-beginning of the 3rd century B.C. at the south part of space A. The finds of the excavation lead to an interpretation of this space as a domestic workshop, where vessels were stored and everyday activities were taking place. Although cubic in its general shape, the die presents irregularities in form (max. side 5,6 cm). It weights 190 gr. Symbols and representations are rendered on 4 out of the 6 sides: a five pointed star (pentagon/pentagram), the letter M, a deer's head and an ivy leaf. The fifth side was made to bear no representation. For the sixth side it is hard to judge whether it initially bore a representation that broke off.

Fig. 2 — a. Aiginion (photo by the author, © Archaeological Museum of Thessaloniki, Hellenic Ministry of Culture and Sports); b. Rhomboid dice from Northern Greece (scheme by the author).

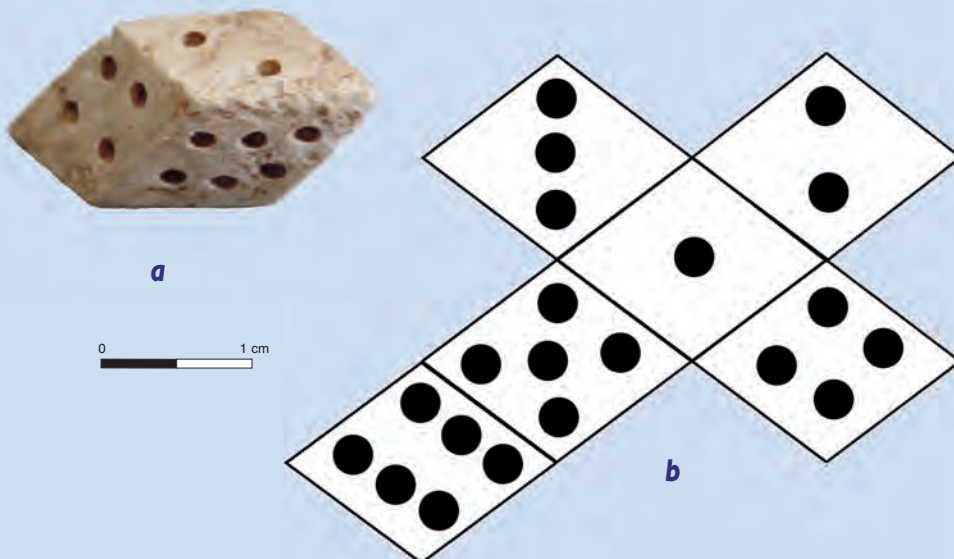




Fig. 3 — Edessa, photos by the author; © Ephorate of Antiquities of Pella, Hellenic Ministry of Culture and Sports/Archaeological Resources Fund (sides mostly 4,9-5,1 cm; max. 5,6 cm).

It is not the first time that a terracotta cubic die bears representations and symbols on its sides. The study of Archaic material in Attica has revealed such artifacts (Paleothodoros, in press). However, the attic examples combined figural representations with values on the same sides. This is not the case with the Hellenistic die of Edessa, since only the letter M on the one side of the die could be considered a number.

The exact use of this cube remains uncertain. The context of the find led the excavator, Anastasia Chrysostomou, to consider a possible use of the artifact as a stamp. She does not exclude a magical – religious character⁽⁶⁾. The symbols on the sides of the die are indeed formed by deep, clear and well defined engravings that seem to allow the creation of relief stampings.

Additional factors to be examined are the general form of the die and the subject matter of the representations on its sides. Each symbol seems to represent different concepts. The Greek letter M on the one side represents a number, 40. The ivy leaf is traditionally considered a good luck symbol, connected to nature and Dionysus. The head of the deer could also be considered a symbol for nature, hunting or the animal kingdom. Of particular interest is the five pointed star (pentagon/pentagram) on the one side of the die, very rare in Greek art with the earliest known example on the crater of Aristonothos, from Caere (Boardman 1998, fig. 282.1). A Pythagorean symbol, the pentagram was considered symbol of health, which the Pythagoreans were using as a sign of recognition (Luc., *Pro Lapsu inter Salut.* 5, 330.11-14). If a cosmological concept is to be recognized on the symbols of the sides of the die, this comes into harmony with the shape of the die itself. The cube or hexahedron was one of the five platonic solids, connected to the element of earth (Plato, *Timaeus* 55d-e). Naturally, there is no way to know whether the owner of the die had a developed, conscious knowledge of philosophy and geometry. Whatever is the case, whether the die belonged to the equipment of a domestic workshop or whether it had a different use, the subject matter on its sides remains intriguing, by all probability alluding to concepts of magic and luck.

As a general concept with no exact parallels, the die of Edessa is reminiscent of cubic and other polyhedral artifacts of more complicated forms, known from Ptolemaic Egypt and from different parts of the Roman Empire (Platz-Horster 2017). Some of them are hollow, but others are solid and inscribed with symbols or with Greek/Roman letters, numerals or names. They present a variety in size, weight and material. The use of such artifacts remains unknown but there is a high possibility that at least one of its uses was that of divination (Chaniotis 2006). It seems tempting to consider the die of Edessa, with its solid, heavy form and its symbols referring to good luck, nature and abundance, as an earlier form of the, mostly later, enigmatic polyhedral objects.

Eftychia ALEVIZOU,
Postdoc researcher ERC *Locus Ludi*
University of Fribourg-CH
efalev@gmail.com

This research is part of the project *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* based at the University of Fribourg-CH. This project has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (grant agreement no 741520) <https://locusludi.ch>

Notes :

- (1) For an overview of the use of gold in the ancient world in general, in particular in ancient Macedonia and for its symbolic meaning, see Τσιγαρίδα 2007a, b.
- (2) A terracotta die with similar numeral markings from Gerakas in Attica, M. Πλάτωνος-Γιώτα, *Αρχαιολογικόν Δελτίον* 60, 2005, B1, 132, fig. 30.
- (3) Informed by Marie-Lys Arnette, postdoc researcher of the *Locus Ludi* Project, University of Fribourg-CH.
- (4) Unpublished, studied by Alessandro Pace, postdoc researcher of the *Locus Ludi* Project, University of Fribourg-CH.
- (5) I am most grateful to the excavator Dr Anastasia Chrysostomou for permitting me to publish the find and for providing me with important information about the artifact and its context.
- (6) Personal communication with the excavator, Anastasia Chrysostomou.

Bibliography:

- Bertrand 1998 : I. Bertrand, *Objets de parure et instrumentum domesticum du théâtre du Vieux-Poitiers (Naintré-Vienne)*. Association des Publications Chauvinoises (Cahiers du pays Chauvinois 18), Chauvigny 1998.
- Boardman 1998 : J. Boardman, *Early Greek Vase Painting, 11th-6th centuries BC, a handbook*. London 1998.
- Chaniotis 2006 : A. Chaniotis, A Dodecahedron of Rock Crystal from the Idaean Cave and Evidence for Divination in the Sacred Cave of Zeus. In : I. Gavrilaki, Y. Tzifopoulos (ed.), *Actes of the International Symposium "Mylopotamos from Antiquity to our Days"*. Rethymnon 2006, 205-216.
- David 2014 : W. David, Makedonen und Kelten am Ohrid-See, *Bayerische Archäologie* 4, 2014, 46-51.
- David 2017 : W. David, Ohrid-Gorna Porta, Grab 132. "Grab des jungen Prinzen". In : W. David (ed.), *Das goldene Antlitz des unbekanntes Makedonenkönigs. Makedonen und Kelten am Ohrid-See – ein Zusammenprall der Kulturen?*, Katalog der Ausstellung im kelten römer museum manching 24.7.-16.11.2014 (Schriften des kelten römer museums manching 8), Manching 2017, 38-59.
- Davidson 1952 : G. R. Davidson, *Corinth XII, The minor objects*. The American School of Classical Studies at Athens, Princeton, New Jersey 1952.
- Ignatiadou 2013 : D. Ignatiadou, *Colourless glass for the elite in ancient Macedonia*. Thessaloniki 2013 (in Greek with English summary).
- Ignatiadou 2015 : D. Ignatiadou, The warrior priest in Derveni grave B was a healer too / Un médecin ? Le guerrier-prêtre de la tombe B de Derveni, était aussi thérapeute. In : V. Dasen (ed.), *Agir. Identité(s) des médecins antiques, Histoire, médecine et santé* 8, 2015, 89-113.

Ignatiadou 2019 : D. Ignatiadou, Luxury board games for the Northern Greek elite. In : V. Dasen, U. Schädler (eds), *Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité, Archimède, Archéologie et Histoire Ancienne* 6, 2019, 144-159 [Online: <https://archimede.unistra.fr/revue-archimede/archimede-6-2019/>]

Jacquemin 1984 : A. Jacquemin, II. Petits objets divers, *BCH suppl.* 9, 1984, 166-175.

Lambrothanassi, Touloumtzidou 2016 : E. Lambrothanassi, A. Touloumtzidou, A Terracotta Figurine of a War Elephant and Other Finds from a Grave at Thessaloniki. In : R. Rosenthal-Heginbottom, P. Kögler, W. Rudolph (eds), *Journal of Hellenistic Pottery and Material Culture* 1. 2016, 69-112.

Μπέσιος, Νούλας 2010 : M. Μπέσιος, K. Νούλας, "Χώρα Πύδνας". Ανασκαφή στον Κούκκο Πιερίας, *Το Αρχαιολογικό Έργο στη Μακεδονία και στη Θράκη (ΑΕΜΘ)* 24, 2010, 135-142.

Ο χρυσός των Μακεδόνων 2007 : Δ. Β. Γραμμένος (ed.), *Ο χρυσός των Μακεδόνων. Από την έκθεση του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης*. Θεσσαλονίκη 2007.

Paleothodoros, in press : D. Paleothodoros, Board games' equipment in archaeological contexts in Archaic Attica. In : B. Caré, V. Dasen, U. Schädler (eds.), *Back to the game: reframing games and play in context*. Proceedings of the XXI Board Game Studies Annual Colloquium, Athens (April 26-28, 2018), (ASAA Suppl.).

Platz-Horster 2017 : G. Platz-Horster, Antike Polyeder. Vom Spiel mit Form und Zahl im Ptolemäischen Ägypten zum Kleinod im römischen Europa, *JdI* 132, 2017, 107-185.

Sabetai, in press : V. Sabetai, A Boeotian die in Context: gaming pieces, jewellery, seals, spindle whorls and bird bowls in a female burial of status. In : B. Caré, V. Dasen, U. Schädler (eds.), *Back to the game: reframing games and play in context*. Proceedings of the XXI Board Game Studies Annual Colloquium, Athens (April 26-28, 2018), (ASAA Suppl.).

ΣΙΝΔΟΣ I : Αικ. Δεσποίνη, *ΣΙΝΔΟΣ I, Το νεκροταφείο. Ανασκαφικές έρευνες 1980-1982. Η ανασκαφή των τάφων, τάφοι και ταφικά έθιμα, το σκελετικό υλικό*. Αθήνα 2016.

ΣΙΝΔΟΣ II : Αικ. Δεσποίνη, *ΣΙΝΔΟΣ II, Το νεκροταφείο. Ανασκαφικές έρευνες 1980-1982. Πήλινα, γυάλινα και φαγεντιανά αγγεία, πήλινοι λύχνοι, μεταλλικά αγγεία, πήλινα ειδώλια και πλαστικά αγγεία, νομίσματα. Με τη συνεργασία των: Κατ. Λιάμπη, Βασ. Μισαηλίδου-Δεσποτιδου, Βασ. Σαριπανίδη, Μιχ. Τιβέριου*. Αθήνα 2016.

ΣΙΝΔΟΣ III : Αικ. Δεσποίνη, *ΣΙΝΔΟΣ III, Το νεκροταφείο. Ανασκαφικές έρευνες 1980-1982. Μάσκες και χρυσά ελάσματα, κοσμήματα, μικροαντικείμενα και σπλεγγίδες είδη σπλισμού*. Αθήνα 2016.

Τσιγαρίδα 2007a : E. Μπ. Τσιγαρίδα, Η χρήση του χρυσού στον αρχαίο κόσμο. In : Ο χρυσός των Μακεδόνων 2007, 11-16.

Τσιγαρίδα 2007b : E. Μπ. Τσιγαρίδα, Η χρήση του χρυσού στην αρχαία Μακεδονία. In : Ο χρυσός των Μακεδόνων 2007, 17-23.

Χρυσστόμου 2004 : Α. Χρυσστόμου, Σωστική ανασκαφή κατά το 2004 στο οικοπέδο Ζουντ Ομπάιντ στην Έδεσσα, γωνία Αρχιερέως Μελετίου και Κοραή Ο.Τ. 130, *Το Αρχαιολογικό Έργο στη Μακεδονία και στη Θράκη (ΑΕΜΘ)* 18, 2004, 591-608.

Χρυσουλάκη, Πέππας, in press : Στ. Χρυσουλάκη, Γ. Πέππας, *Ευρήματα της ανασκαφής*, in *Ημερίδα. Η έρευνα των αρχαίων συστημάτων ύδρευσης του Πειραιά στο πλαίσιο των έργων του ΜΕΤΡΟ. Μια πρώτη θεώρηση.*

Sur quelques pièces problématiques étrusques en os et en ivoire

E. Lovergne

“Finisco dicendo, che da questi ipogei si sono tratti alcuni dadi di avorio come i nostri moderni; altri poi uniti insieme a più fila distinte con una linea, con vari numeri in tre facciate, una restando affatto liscia. Ed essendo questo quadrato traforato nel mezzo, pare che servisse a qualche giuoco” (Pasquini 1829, 181). C’est ainsi que G. B. Pasquini décrit pour la première fois, en 1829, une série de pièces en ivoire issues des fouilles de P. Bonci Casuccini et conservées à l’époque au musée homonyme de Chiusi (Bonci Casuccini 1862, 29). La première impression de Pasquini est qu’elles pouvaient servir à un jeu, non pas parce que ces pièces ressemblent à des dés, mais parce qu’elles sont creuses : aucune ne conservait apparemment de pastilles bouchant les extrémités, comme cela est fréquent pour les dés creux plus communs. Mais de quel type d’objet nous parle l’auteur ? Si la brève description et le manque d’illustrations ne peuvent aider à identifier précisément ces pièces

de “jeu”, un récent réexamen des jeux et jouets en Étrurie ⁽¹⁾ permet de recenser un ensemble homogène s’insérant dans le groupe décrit par Pasquini *.

1. Description et définition

Les pièces analysées sont des objets de forme parallélépipédique réalisés à partir d’une section de diaphyse en os, plus rarement en ivoire, mesurant entre 5,3 et 8 cm de long ⁽²⁾. Trois faces seulement comportent un chiffrage, composé d’une série de trois chiffres séparés d’un sillon peu profond, pour un total de neuf facettes numérotées ; en revanche, la quatrième face est lisse, parfois seulement sillonnée. Les combinaisons numériques ne sont pas systématiques, et tous les chiffres, de 1 à 6, sont attestés. Nous pouvons ainsi regrouper ces pièces selon trois chiffrements différents (fig. 1) :

- a. série de trois chiffres identiques sur une face, mais différente d’une face à l’autre (cat. 1, 5, 8) ;
- b. série de trois chiffres identiques sur une face et série de trois chiffres différents, qui se répètent sur les deux autres faces (cat. 3) ;
- c. série de trois chiffres différents sur chaque face (cat. 2).

Parmi ces objets figurent également deux pièces particulières qui se distinguent encore par leur chiffrage : l’une ne comporte qu’une face numérotée, mais il s’agit peut-être d’un exemplaire non fini (cat. 6), l’autre, insérée dans cette catégorie avec réserve ⁽³⁾, a non seulement toutes les faces numérotées, mais aussi ses deux côtés courts (cat. 13).

L’une des premières questions à résoudre à leur propos est celle de la manière dont nous pouvons désigner ces objets. Si leur forme peut renvoyer aux tessères et leur marquage aux dés classiques, la définition de tessère à triple dé pourrait leur être appliquée. Sans affronter en détail l’épineuse question du terme tessera (Virilouvet 1995, 340-368), identifiant souvent des objets de formes variées (tessera lusoria, hospitalis,

frumentaria, nummularia, gladiatoria, ...), le mot dé peut également engendrer des erreurs relatives à sa fonction : en archéologie, il renvoie – de façon spontanée –, au monde ludique. Nous maintiendrons finalement le mot tessère, du grec τέσσᾶρες, qui correspond bien à la forme de ces objets, tout en restant plus prudents quant à l’utilisation du terme dé.

2. Provenance et datation

Sur les treize pièces recensées, six seulement présentent une provenance connue, les nécropoles de Sarteano, Chiusi et Chianciano Terme ; pour trois autres exemplaires, nous ne disposons que d’une provenance générique, à nouveau Chiusi et vraisemblablement Castelluccio La Foce ; les quatre autres tessères, conservées dans des collections privées, sont dépourvues de tout contexte.

Les quelques données archéologiques connues semblent donc délimiter la répartition de ces objets dans un territoire bien circonscrit, celui de Chiusi et de son territoire (fig. 2). Pour ce qui est de leur datation, la tombe 10 de la nécropole della Pedata et la tombe II de la nécropole de Via Montale, toutes deux de Chianciano Terme, nous fournissent des indications assez précises, du moins pour les premières attestations, que l’on peut situer vers la fin du VI^e s., voire dans le premier quart du V^e s. av. J.-C.

3. En quête de parallèles

Compte tenu du faible nombre d’éléments de comparaison, il est essentiel de passer brièvement en revue les dés étrusques “particuliers” qui peuvent, en quelque sorte, s’apparenter à nos tessères. Avant de poursuivre, nous rappellerons que pour les dés classiques, parmi les quinze permutations possibles à partir des chiffres de 1 à 6 (Artioli et al. 2011, I 037-I 039), les Étrusques, à de rares exceptions près ⁽⁴⁾, n’en privilégient que deux : la combinaison où les faces opposées sont égales à 7 (1-6, 2-5, 3-4) et celle qui donne, par soustraction, le résultat 1 (1-2, 3-4, 5-6).

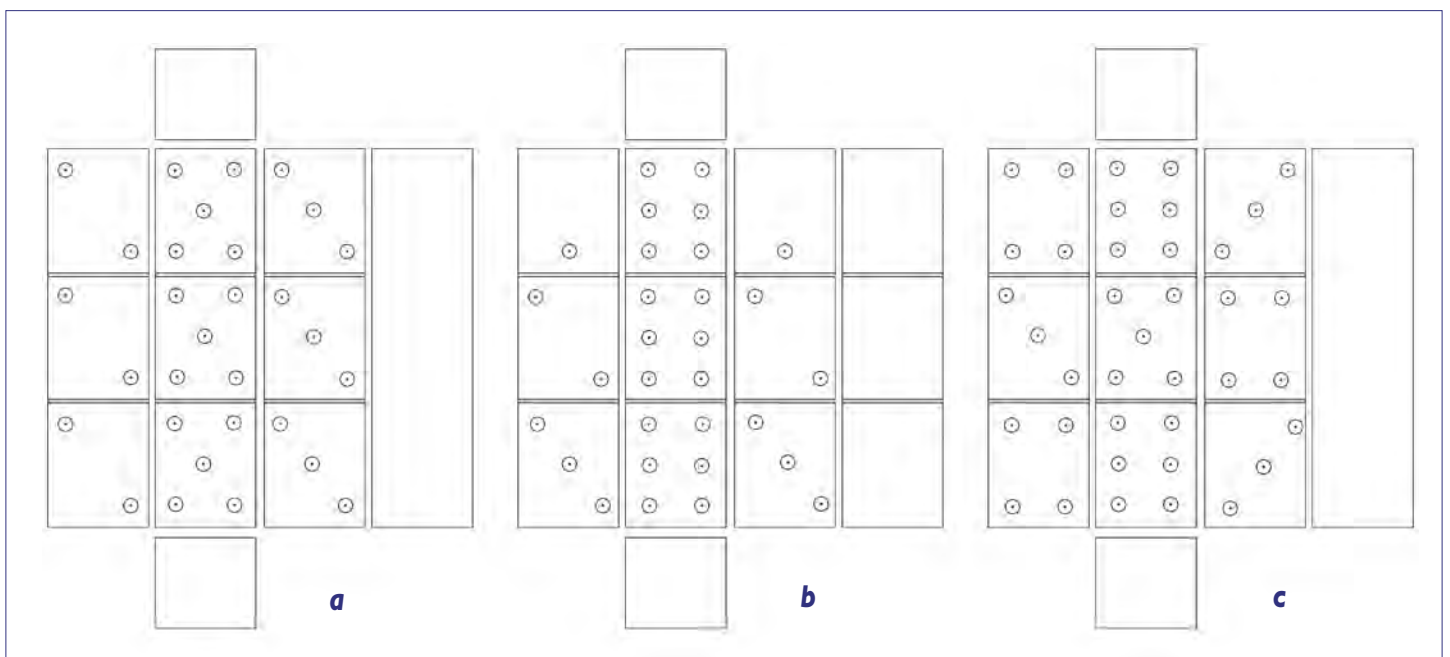


Fig. 1 — Schématisation du chiffrage des tessères.



Fig. 2 — Répartition des tessères dans le territoire clusien.

Les dés recensés atypiques ne sont pas exceptionnels, à Tarquinia, Orvieto, mais surtout en Étrurie Padane, nous en trouvons plusieurs de forme parallélépipédique, de dimensions assez réduites (max. 3,6 cm de longueur), ce qui en soi pose problème quant à leur utilisation "ludique", puisque leur forme se prête malaisément au lancer des dés. Parfois, c'est la numérotation qui rend les dés singuliers, en particulier lorsqu'un ou plusieurs chiffres se répètent : c'est le cas de deux exemplaires provenant de Tarquinia et d'Orvieto (Artioli et al. 2011, n° 36; 48) où le 5 apparaît deux fois, mais dans l'un manque le 4 et dans l'autre le 2, ou encore de ceux dont les faces opposées présentent les mêmes chiffres, comme à Cerveteri (4-4, 5-5, 6-6 ; Pareti 1947, 230, n° 177.1) et Palestrina (1-1, 5-5, 6-6 et 2-2, 3-3, 4-4; Della Seta 1918, 437). En revanche, pour les dés parallélépipédiques plus allongés, les chiffres 1 et 2, positionnés sur les côtés courts de l'objet, peuvent être omis.

Plus rarement, comme sur nos tessères, une face est lisse. La t. 132 de la nécropole Arnoaldi à Bologne (Macellari 2002, 319, nos. 14-14ter) a livré trois dés sur lesquels n'apparaît pas le 5 opposé au 6, mais la face est vide ; par ailleurs, sur ces exemplaires, le 1 et le 2 sont remplacés par deux pastilles bouchant le canal médullaire, décorées d'un ocelle formé de trois cercles et d'un point.

Un parallèle très proche a été trouvé bien en dehors du territoire étrusque. Le musée archéologique de Métaponte (Basilicate) conserve une tessère⁽⁵⁾ provenant du *castrum* de la ville. Retrouvée dans une salle délimitant la *plateia* qui longe la *stoà* grecque, elle est associée à du mobilier datable du V^e s. ap. J.-C.⁽⁶⁾, mais il n'est pas exclu que la réorganisation d'époque impériale et les déprédations aient bouleversé les strates plus anciennes. Cette tessère, pourvue d'une

prise modelée sur l'un de ses côtés courts, diffère cependant par sa numérotation, composée de trois chiffres différents qui se répètent sur trois faces (6-5-4 ; 6-5-4 ; 6-5-4 ; nd.). Par souci d'exhaustivité, nous citerons aussi une petite tessère tripartite de la collection Schwab (Lejars 2013, 215-216, n° 3307, pl. 89) retrouvée sur le site de La Tène, dont un tiers seulement est ponctué avec le 5 et le 6 (fig. 3).



Fig. 3 — Tessère de la collection Schwab (d'après Lejars 2013).

Conclusions

Du point de vue fonctionnel, nos tessères ne peuvent être classées véritablement parmi les dés, et l'hypothèse de dés non taillés est également à écarter pour leur numérotation. Si l'on privilégie une interprétation ludique, on pourrait les assimiler aux *(tee)totums*⁽⁷⁾, ou dés-toupie, portant sur chaque face une initiale ou un chiffre décidant de la fortune du joueur.

Parmi les autres hypothèses possibles, et peut-être les plus vraisemblables, il pourrait s'agir d'instruments à connotation divinatoire, en particulier cléromantique. En Étrurie, la pratique du *sortilegium*, la divination au travers des sortes, se pratiquait avec des instruments de natures très différentes selon la technique de consultation. Cicéron nous apprend que celles de Préneste étaient en bois de chêne (*De Div.*, II, 41), mais nous en connaissons également en bronze et en plomb, de forme circulaire ou rectangulaire, ainsi qu'en pierre (Maggiani 2005, 66-69).

Bien qu'il soit impossible d'exclure que ces tessères aient pu revêtir un rôle prophylactique

ou magique, utile au défunt dans son passage vers l'au-delà, la poursuite des travaux sur ce groupe d'objets devrait permettre de mieux appréhender leur fonction.

Catalogue

1. Museo Civico Archeologico di Sarteano, nécropole delle Pianacce, tombe 14 (s.n. inv.). Os. Dimensions : 6 x 2,4 x 1,2 cm. Série numérique : 2-2-2 ; 5-5-5 ; 3-3-3 ; lisse. Chiffrage marqué par des ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé. Datation contexte : deuxième moitié du VI^e-deuxième moitié du IV^e s. av. J.-C. Bibliographie : Minetti 2012, 142, n. 1 4.45.

2. Museo Civico Archeologico di Sarteano, nécropole della Palazzina, tombe 13, dite "Tomba Dipinta" (s.n. inv.). Os. Dimensions : 8 x 2 x 2 cm. Série numérique : 3-4-3 ; 6-5-6 ; 4-3-4 ; lisse. Chiffrage marqué par des ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé. Datation contexte : V^e-III^e s. av. J.-C. Bibliographie : Minetti, Rastrelli 2001, 32, n. 13.28.

3. Museo Archeologico Regionale "A. Salinas", Palerme, Collection Casuccini, provenance Chiusi (inv. N.I. 23289). Ivoire. Surfaces fissurées et très détériorées. Dimensions : 6 x 2,1 x 2,1 cm. Série numérique : 1-2-3 ; 6-6-6 ; 1-2-3 ; sillonnée. Chiffrage marqué par des ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé. Bibliographie : Barbagli, Iozzo 2007, 225, n. 108.

4. Ex-Museo Casuccini, provenance Chiusi. Ivoire? Perdue. Bibliographie : Bonci Casuccini 1862, 22.

5. Museo Archeologico Nazionale di Firenze, Acquisto Mignoni 1901, d'une tombe de Chiusi (inv. 80032). Dimensions : 7,1 x 2,1 x 2,2 cm. Série numérique : 4-4-4 ; 6-6-6 ; 5-5-5 ; lisse. Datation du contexte : fin VI^e-début V^e s. av. J.-C.

6. Museo Archeologico di Chianciano Terme, nécropole della Pedata, tombe 10 (inv. 229350). Os. Surfaces fissurées et détériorées. Dimensions : 5,3 x 1,5 x 1,3 cm. Série numérique : 3-5-4 ; trois faces lisses. Chiffrage incisé de façon mixte : le chiffre 3 est marqué par des ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé, le 5 par de simples points et un ocelle central composé d'un cercle concentrique pointé, le 4 comporte deux simples points et deux ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé. Datation du contexte : fin du VI^e-début du V^e s. av. J.-C. Bibliographie : Paolucci, Rastrelli 1999, 46, n. 10.8 (fig. 4).



Fig. 4 — Nécropole della Pedata, tombe 10 (inv. 229350, © Museo Archeologico di Chianciano Terme).

7. Museo Archeologico di Chianciano Terme, nécropole della Pedata, fouille 1887 (inv. 73722). Os. Très fragmentaire.
Dimensions : fragment a : 3,5 x 1,4 cm ; fragment b : 3,5 x 1 cm (fig. 5a).

8. Museo Archeologico di Chianciano Terme, nécropole de Via Montale, tombe II (inv. 229561). Os. Surfaces légèrement fissurées et détériorées.
Dimensions : 7,8 x 2,4 x 1,9 cm.
Série numérique : 3-3-3 ; 5-5-5 ; 4-4-4 ; lisse.
Chiffre marqué par des ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé.
Datation du contexte : premier quart du V^e s. av. J.-C.
Bibliographie : Paolucci, Rastrelli 1999, 90, n. II.46. (fig. 5b).

9. Castelluccio La Foce, collection privée.
Bibliographie : Paolucci, Rastrelli 1999, 90.

10. Museo Nazionale Romano, Palazzo Altemps, Collection Gorga, provenance inconnue. Os ?
Série : nd. ; 6-5-6 ; nd. Chiffre marqué par des ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé.

11. Museo Nazionale Romano, Palazzo Altemps, Collection Gorga, provenance inconnue. Os ?
Série : nd. ; 5-5-5 ; nd. Chiffre marqué par des ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé.

12. Museo Nazionale Romano, Palazzo Massimo (ex-musée Kircheriano), provenance inconnue (inv. 50370). Os.
Dimensions : 7 x 2,5 x 2,5 cm.
Série numérique : nd. ; 5-5-5 ; 4-4-4. Chiffre marqué par des ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé.
Bibliographie : Caravale, Giuliano 1994, 100-101, n. III-12 ; De Ruggiero 1878, 239, n. I.

13. Penn Museum, provenance Ventimiglia ou Chiusi (inv. 8814). Os.
Dimensions : 8 x 2 x 2 cm.
Série numérique : 3-3-3 ; 4-4-4 ; 5-5-5 ; 6-6-6 ; 1-2 sur les côtés courts. Chiffre marqué par des ocelles incisés composés d'un cercle concentrique pointé ; les séries numériques sont séparées par de profonds sillons.

Edwige LOVERGNE,
Chercheuse associée UMR 8546 – AOROC
edwigelovergne@hotmail.com

Je tiens à remercier pour leur aide et leur grande disponibilité : Mario Iozzo du Museo Archeologico Nazionale de Florence, Giulio Paolucci du Museo Archeologico de Chianciano Terme, Valentino Nizzo et Antonella Simonelli du Museo Etrusco di Villa Giulia, Savino Gallo du Museo Archeologico de Métaponte et Liliana Giardino de l'Université du Salento.

Notes :

(1) Cette recherche s'inscrit dans le cadre d'un projet post-doctoral à l'Université de Fribourg (CH), intitulé *Passe-temps pour l'au-delà. Jeux et jouets des nécropoles étrusques (V^e-I^{er} siècles av. J.-C.)*, et intégré à l'ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric*



Fig. 5 — a. Nécropole della Pedata, fouille 1887 (inv. 73722) ; b. Nécropole de Via Montale, tombe II (inv. 229561) (© Museo Archeologico di Chianciano Terme).

of Play and Games in Classical Antiquity, dirigé par Véronique Dasen.

(2) Les informations sur les pièces cat. 10-12 sont incomplètes, car recueillies lors de visites aux musées.

(3) Les indications sur cette pièce sont discordantes : la fiche d'inventaire du Penn Museum l'indique comme provenant de Ventimiglia et d'époque romaine (<https://www.penn.museum/collections/object/74168>), tandis que le catalogue de Culin (1896, 835, note 3) la classe parmi les dés étrusques et la dit trouvée à Chiusi.

(4) Les dés numérotés 1-5 ; 2-6 ; 3-4 (Pareti 1947, 230, n° 177.3, inv. 782) ou 1-5 ; 1-4 ; 3-6 (Della Seta 1918, 437, inv. 13350) sont exceptionnels.

(5) Inédite, inv. 322054 ; 5 x 1,4 cm.

(6) Informations aimablement fournies par Liliana Giardino.

(7) OED Online, s.v. *teetotum*.

Bibliographie :

Artioli et al. 2011 : G. Artioli, V. Nociti, I. Angelini, *Gambling with Etruscan dice of numbers and letters*, *Archaeometry* 53, 5, 2011, 1 031-1 043.

Barbagli, Iozzo 2007 : D. Barbagli, M. Iozzo (a cura di), *Etruschi. Chiusi, Siena, Palermo. La collezione Bonci Casuccini*. Siena 2007.

Bonci Casuccini 1862 : P. Bonci Casuccini, *Catalogo dei Monumenti Etruschi esistenti nel Museo Casuccini*. Siena 1862.

Braun 1855 : E. Braun, Scavi di Palestrina. Lettera al sig. Pietro Cicerchia Rossi dal dott. E. Braun, *Bullettino dell'Istituto di Corrispondenza Archeologica*, 1855, 45-48.

Caravale, Giuliano 1994 : A. Caravale, A. Giuliano, *Museo nazionale romano. Avori ed ossi. VI, I*. Roma 1994.

Culin 1896 : S. Culin, *Chess and Playing Cards. Catalog of Games and Implements for Divination Exhibited by the United States National Museum in Connection with the Department of Archaeology and Paleontology of the University of Pennsylvania at the Cotton States and International Exposition, Atlanta, Georgia, 1895, Report*

of the United States National Museum for the year ending June 30, 1896, 665-942.

Della Seta 1918 : A. Della Seta, *Museo di Villa Giulia. I. Villa Giulia, necropoli dell'agro falisco, templi dell'agro falisco e del Lazio, Satricum, Capena, Praeneste (Collezione Barberini), Cista Ficoroni*. Roma 1918.

De Ruggiero 1878 : E. De Ruggiero, *Catalogo del Museo Kircheriano*. Roma 1878.

Lejars 2013 : T. Lejars, *La Tène : La collection Schwab (Bienne, Suisse). La Tène, un site, un mythe 3 (CAR 140)*. Lausanne 2013.

Macellari 2002 : R. Macellari, *Il sepolcreto etrusco nel terreno Arnoaldi di Bologna (550-350 a.C.)*. Bologna 2002.

Maggiani 2005 : A. Maggiani, *La divinazione in Etruria. In : ThesCRA III, Divination, Prayer, Veneration, Hikesia, Asyia, Oath, Malediction, Profanation, Magic Rituals, 6.a. Divination, Etr./Divination, Étr./Divination, Etr./Divinazione*. 2005, 52-78.

Minetti 2012 : A. Minetti, *La necropoli delle Pianacce nel Museo Civico Archeologico di Sarteano (Fondazione musei senesi 3)*. Cinisello Balsamo 2012.

Minetti, Rastrelli 2001 : A. Minetti, A. Rastrelli, *La necropoli della Palazzina nel Museo Civico Archeologico di Sarteano (Sistema musei senesi. Quaderni archeologici 3)*. Siena 2001.

OED Online : *Oxford English Dictionary Online*. Oxford University press, 2000.

Paolucci, Rastrelli 1999 : G. Paolucci, A. Rastrelli, *Chianciano Terme I. Necropoli della Pedata (Tombe 1-21). Necropoli di Via Montale (Tombe 2-4) (Quaderni del Museo Civico Archeologico di Chianciano Terme 3)*. Roma 1999.

Pareti 1947 : L. Pareti, *La tomba Regolini-Galassi del Museo Gregoriano Etrusco e la civiltà dell'Italia centrale nel sec. VII a. C.* (Monumenti vaticani di Archeologia e d'Arte 8). Città del Vaticano 1947.

Pasquini 1829 : G. B. Pasquini, *Museo Casuccini in Chiusi, Bullettino dell'Istituto di Corrispondenza Archeologica*, 1829, 180-181.

ThesCRA : *Thesaurus Cultus et Rituum Antiquorum*. Los Angeles 2004-2006.

Virilouvet 1995 : C. Virilouvet, *Tessera frumentaria. Les procédures de la distribution du blé à Rome (BÉFAR 286)*. Roma 1995.

Alcuni dati 'particolari' da Pompei

Dall'evidenza materiale alla cultura ludica

A. Pace

Pompei e il progetto *Locus Ludi* (European Research Council no 741520)

Il presente contributo s'inserisce in una più ampia indagine, condotta da chi scrive, sulla cultura ludica di Pompei, nell'ambito del progetto *Locus Ludi* – European Research Council (ERC) – guidato dalla professoressa Véronique Dasen, dell'Università di Friburgo (CH) ⁽¹⁾.

L'obiettivo ultimo della ricerca consiste, previa l'analisi complessiva delle evidenze archeologiche a disposizione, nella ricostruzione di una topografia del gioco della città antica, per meglio comprendere quale valore culturale abbiano avuto le pratiche lusive nella vita dei suoi abitanti (Pace cs a).

In questa sede si vuole però concentrare l'attenzione su alcuni oggetti peculiari la cui analisi consente di avanzare delle osservazioni che superino il mero dato tipologico.

Il set ludico dalla struttura I.13.3 di Pompei

Il contesto in oggetto è una struttura collocata al n. 3 della Regio I, Insula 13 (Fig. 1); si tratta di una casa piuttosto modesta, verosimilmente a due piani e con una parte dedicata ad attività commerciale, dalla quale provengono però dei dati interessanti. Gli abitanti, o i frequentatori, di questo edificio sembrano essere stati particolarmente dediti al gioco, come dimostrano i numerosi manufatti qui scoperti. Purtroppo, non sono disponibili informazioni più dettagliate riguardanti le circostanze della scoperta e, soprattutto, non è possibile ricostruire con precisione da che area della costruzione provengano gli oggetti, se da quella abitativa o piuttosto dalla parte a destinazione commerciale ⁽²⁾.

Comunque sia, dovendo fare di necessità virtù, sembra possibile stabilire che gli scavatori abbiano rinvenuto due distinti set da gioco; questo può essere affermato in base ai numeri d'inventario. Un primo nucleo sarebbe costituito da 4 dadi in osso (inv. 11651A); un secondo sarebbe invece formato da due dadi in osso (inv. 11570) e due pedine in osso (inv. 11571F).

Lo iato di ben 80 numeri d'inventario tra i due raggruppamenti suggerisce infatti di scartare l'ipotesi di un'unica scoperta, e di riconoscerne, piuttosto, due differenti, effettuate tra loro a una certa distanza di tempo (e probabilmente di spazio?).

Si vuole, in questa sede, dedicarsi all'analisi dei due dadi in osso, facenti parte del secondo set da gioco (inv. 11570), per la peculiare disposizione delle loro serie numeriche. A differenza dei dadi cubici 'canonici' – nei quali di norma i numeri, da 1 a 6, sono disposti in maniera tale da ottenere sempre 7, sommando le cifre sulle facce opposte ⁽³⁾ – nel nostro caso compaiono solo i numeri 4, 5 e 6

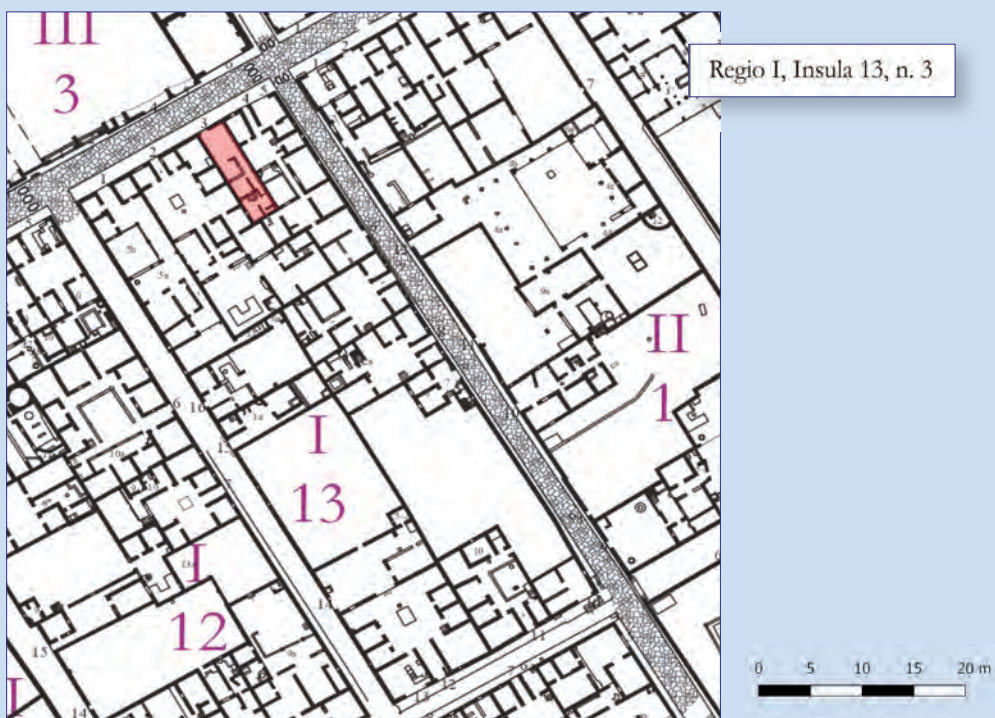
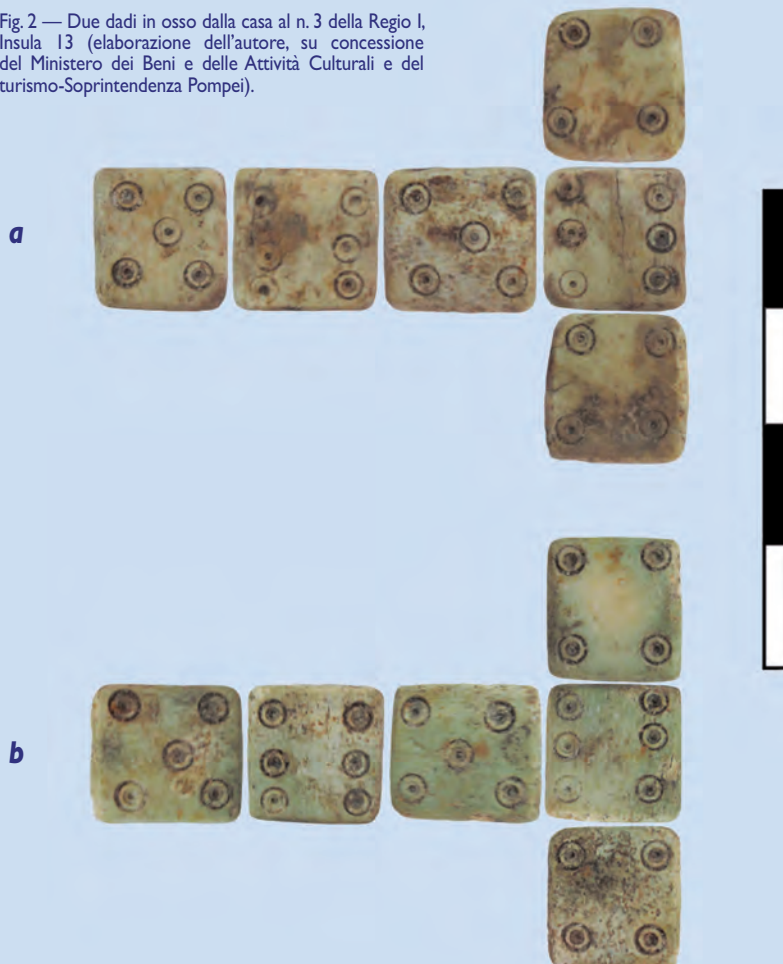


Fig. 1 — La casa al n. 3 della Regio I, Insula 13 (elaborazione dell'autore ottenuta mediante QGIS).

collocati tra loro specularmente sui lati contrapposti. Questa soluzione, un *unicum* per Pompei, non è invece una novità assoluta per quanto riguarda il mondo romano ⁽⁴⁾, sebbene rappresenti una soluzione assolutamente eccentrica nel panorama della classe.

È difficile stabilire il perché sia stata adottata una così singolare disposizione; certamente è da escludere un 'errore di produzione' data la compresenza di due esemplari simili nello stesso contesto, caratterizzati dalla medesima disposizione numerica e dalla stessa tecnica produttiva

Fig. 2 — Due dadi in osso dalla casa al n. 3 della Regio I, Insula 13 (elaborazione dell'autore, su concessione del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del turismo-Soprintendenza Pompei).



(con occhi di dado resi a punto centrale e conferenza coassiale). Pare più probabile che i 'nostri' due dadi fossero stati realizzati *ad hoc* per essere funzionali a una qualche specifica dinamica di gioco. Sorge di conseguenza la domanda: che tipo di gioco? Per rispondere è necessario analizzare i materiali rinvenuti nel loro complesso:

1. Dado in osso (inv. 11570). Scheggiature e abrasioni diffuse; superficie parzialmente brunita per esposizione al calore. Dimensione: 1,2 x 1,2 x 1,1 cm. Occhi di dado costituiti da incisione a punto centrale e circonferenza coassiale. Serie numerica: 5-6-5-6-4-4 (4, 5, 6 ripetuti sulle facce opposte) (Fig. 2a).

2. Dado in osso (inv. 11570). Scheggiature e abrasioni diffuse; superficie parzialmente brunita per esposizione al calore. Dimensione: 1,2 x 1,3 x 1,2 cm. Occhi di dado costituiti da incisione a punto centrale e circonferenza coassiale. Serie numerica: 5-6-5-6-4-4 (4, 5, 6 ripetuti sulle facce opposte) (Fig. 2b).

3. Pedina circolare in osso (inv. 11571F). Abrasioni; fessurazioni. Dimensioni: Ø: 1,6 cm; spessore: 0,6 cm. Profilo piano-convesso. Sulla superficie superiore piccolo foro centrale. Superficie inferiore liscia con incisioni parallele (Fig. 3a).

4. Pedina circolare in osso (inv. 11571F). Abrasioni. Fessurazioni. Dimensioni: Ø: 1,6 cm; spessore: 0,6 cm. Profilo piano-convesso. Sulla superficie superiore due incisioni parallele intersecate da una perpendicolare. Superficie inferiore liscia con due incisioni tra loro intersecanti a formare una "X"⁽⁵⁾ (Fig. 3b).

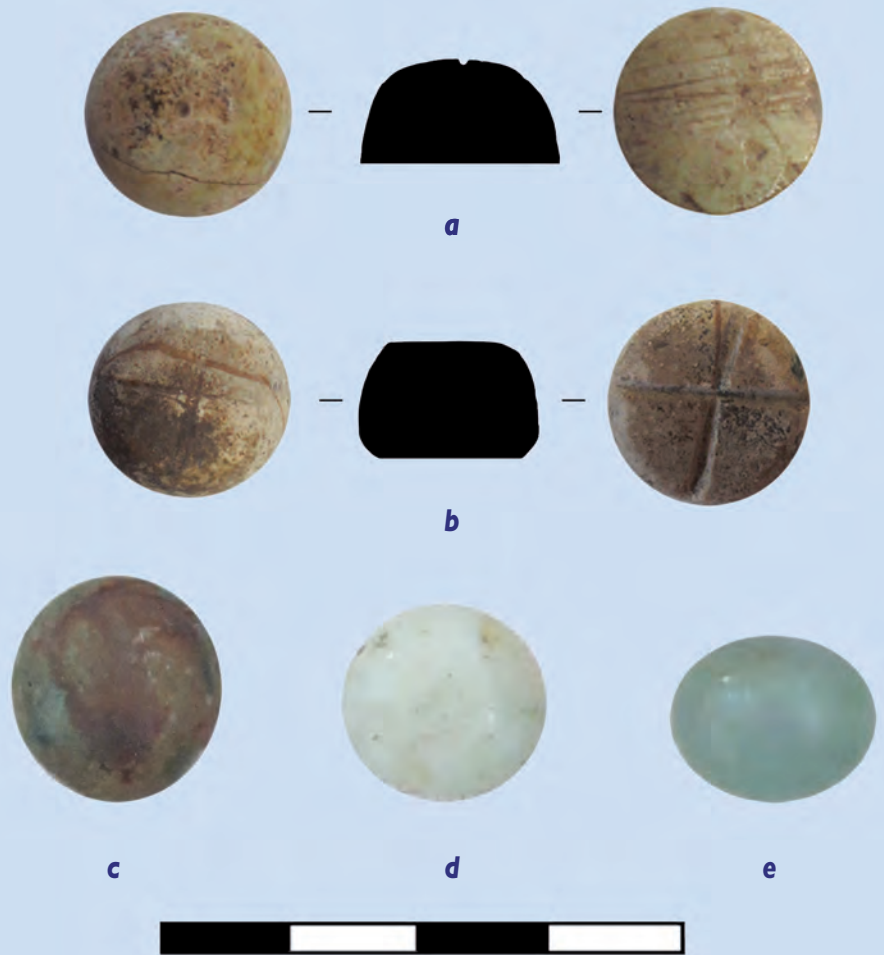


Fig. 3 — Due pedine in osso dalla casa al n. 3 della Regio I, Insula 13 (elaborazione dell'autore, su concessione del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del turismo-Soprintendenza Pompei).

Significativamente, insieme a questi oggetti sono state trovate anche 3 semisfere in vetro di vario colore e grandezza (inv. 11571B) (Fig. 3c-e); molto si è scritto su questa tipologia di oggetti, davvero comune a Pompei, soprattutto a proposito della loro funzione. Generalmente vengono interpretate come pedine da gioco (Varone 2003; Allison 2004, 76; Allison 2006, 24-25; Castiglione Morelli 2015, 351; Cool 2016, 157-158; Morsiani 2017); sebbene il loro valore ludico non sia sempre dimostrabile, in questo caso la loro funzione di pedine sembra confermata dall'associazione con altri strumenti da gioco (Pace cs b; Pace cs c).

Dall'evidenza materiale alla cultura ludica

Vista l'associazione tra dadi e pedine si potrebbe ipotizzare che l'insieme degli oggetti costituisca un set per il *Ludus Duodecim Scripta* (o *Ludus Duodecim Scriptorum*), una pratica ludica certamente conosciuta a Pompei, come testimoniato da alcuni affreschi rinvenuti in diverse *cauponae* cittadine (Giacobello 2015a, 40); per poter iniziare una partita era necessario disporre di 2 dadi, 15 pedine (per ciascun giocatore) e naturalmente di una *tabula lusoria* (Schädler 2019, 128). La mancata attestazione di quest'ultima non desta stupore, tanto più se letta sul più ampio orizzonte pompeiano dove non è conosciuto alcun esemplare; più problematica risulta la questione delle pedine sia dal punto di vista tipologico, che numerico.

Recenti analisi sulla cultura materiale cittadina hanno evidenziato come sia necessario evitare approcci eccessivamente 'modernistici', aspettandosi di trovare a Pompei set ludici di formato 'standard' come se si trattasse di giochi da tavolo

della nostra epoca (Pace cs b; Pace cs c). Ci si trova spesso, al contrario, davanti a una situazione molto fluida, che può talvolta lasciare interdetto lo studioso. Altri rinvenimenti dimostrano infatti come in città ci fosse una certa disinvoltura nel coinvolgere nelle pratiche lusorie i più disparati manufatti, talvolta caratterizzati da un uso primario non ludico. Non sorprende dunque di trovare associate tra loro pedine di morfologia e materiale diverso (2 in osso e 3 in vetro); questa situazione potrebbe suggerire anche la giusta chiave di lettura per spiegare il perché siano conservati esemplari non bastevoli a comporre un set completo. Anche in altri casi è infatti attestata la presenza, insieme a pedine di tipo 'tradizionale', anche di altre tipologie d'oggetti che possiamo definire di 'fortuna'; dei semplici ciottoli o ritagli ceramici che andavano a completare il corredo ludico a disposizione dei due contendenti (Pace cs b; Pace cs c).

È dunque verosimile spiegare l'incompletezza del set da gioco presentato in questa sede ipotizzando che parte di esso non sia stato documentato al momento della scoperta, o semplicemente non riconosciuto come coerente con il resto del materiale rinvenuto perché costituito da elementi non univocamente riconducibili alla sfera ludica; naturalmente un'altra via percorribile, ma forse più rischiosa, non avendo a sostegno alcun tipo di testimonianza, sarebbe quello di postulare l'esistenza di un gioco diverso (comunque non ricordato dalle fonti) o di una variante locale del *Ludus Duodecim Scripta* con

regole differenti e le relative modifiche anche dal punto di vista materiale.

Tornando all'ipotesi più verosimile, si sia trattato cioè del *Ludus Duodecim Scripta* 'canonico', resta comunque da spiegare il perché i due dadi in osso non presentano la normale numerazione, ma solo la ripetizione del 4, del 5 e del 6.

Questa situazione potrebbe avere a che fare proprio con la meccanica di gioco del *Ludus Duodecim Scripta* (Schädler 1995; Purcell 2007; Schädler 2013; Torre 2015, 19); infatti, per portare a termine una partita era necessario avere a disposizione un ampio lasso di tempo. Il *Duodecim Scripta* prendeva infatti il nome dalla peculiare conformazione della *tabula* necessaria per praticarlo, che era divisa in 3 ordini di 12 caselle (divise in due segmenti di 6) per un totale di 36; molto spesso, almeno negli esemplari in pietra che si sono conservati, le singole caselle erano interessate dalla presenza di lettere che formavano sei parole (*scripta*) di sei lettere ciascuna (esagrammi) ed esprimevano delle frasi-sentenze dai toni scherzosi (spesso verso i giocatori stessi) (Ferrua 2001; Lambrugo 2015, 26-27).

Per completare una partita al *Duodecim Scripta* era necessario che uno dei due sfidanti portasse le sue 15 pedine al di fuori della *tabula*, avendole fatte passare attraverso tutte e 36 le caselle, ma solo dopo averle radunate nelle ultime 6 caselle; si tratta dunque di un'attività che richiedeva diverso tempo.

Si potrebbe dunque ipotizzare che la peculiare sistemazione numerica dei due dadi sia stata adottata per velocizzare le dinamiche di gioco, limitando al massimo la possibilità di ottenere un punteggio basso, che ne avrebbe conseguentemente dilatato la durata.

Che questa possa essere una spiegazione verosimile è indicato anche dal successivo sviluppo del *Ludus Duodecim Scripta*, poi divenuto *Alea* (=dado) in epoca tardo-antica (Vespa 2019, 124); le regole rimasero le stesse, ma come dice anche il cambiamento onomastico, la componente aleatoria ebbe un ruolo sempre più preponderante, con l'introduzione di un ulteriore dado per ciascun lancio (portandone così il numero da due a tre).

Concludendo, i due dadi con numerazione 'particolare' rinvenuti a Pompei potrebbero rappresentare una spia di un cambiamento già in atto nella meccanica di gioco, in vista di un sempre più marcato 'snellimento' delle tempistiche. Non è possibile stabilire se l'evidenza pompeiana rappresenti la scelta di un giocatore particolarmente impaziente o rappresenti piuttosto un prodromo del successivo mutamento del *Ludus Duodecim Scripta* in *Alea*. In tal caso, sarebbe intrigante cogliere nella cultura materiale di Pompei, dunque entro il 79 d.C., l'avvio di cambiamenti che si sarebbero stabilmente affermati lungo un arco evolutivo di lungo periodo e diventati poi norma definitivamente solo con l'età tardo-antica.

Alessandro PACE,
postdoc researcher ERC *Locus Ludi*
Università di Fribourg-CH
alessandro.pace1982@gmail.com

Note:

(1) This research is part of the ERC Advanced project *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* based at the University of Fribourg (PI Véronique Dasen). This project has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (grant agreement no 741520) <https://locusludi.ch>

(2) Gli oggetti conservati in magazzino non sono infatti ricordati nel giornale di scavo del 1955, anno della loro scoperta.

(3) Sui dadi e sulla loro documentazione si veda Béal 1983, 349-354; Poplin 2004-2005; Feugère 2013; Giacobello 2015b; de Voogt, Eerkens 2018, 99-101; Manniez 2019.

(4) Altri tre dadi con serie numerica simile alla nostra sono attestati, a conoscenza di scrive, nel mondo romano; uno proviene da Vaison-la-Romaine (si veda il contributo di Thomas Daniaux in questo stesso fascicolo), un secondo da *Brigetio* (odierna Komárom, in Ungheria; si veda Borhy 2002) e un terzo, ancora inedito, da Ponte Gardena, Provincia di Bolzano (si ringrazia per questa informazione la dott.ssa Chiara Bianchi).

(5) Per la presenza di una "X" incisa sulla faccia inferiore si confronti con alcune pedine in osso provenienti dalla *civitas* di *Venta Icenorum* (attuale Caistor St Edmund, Norfolk, UK); si veda Harlow 2019, p. 9, figg. 9, 10a.

Bibliografia:

Allison 2004 : P. Allison, *Pompeian Households. An analysis of the Material Culture*. Los Angeles 2004.

Allison 2006 : P. Allison, *The Insula of Menander in Pompeii. Vol. 3, The Finds, a contextual study*. Oxford 2006.

Béal 1983 : J.-C. Béal, *Catalogue des objets de tabletterie du Musée de la Civilisation gallo-romaine de Lyon* (Centre d'études romaines et gallo-romaines de l'Université Jean Moulin, Lyon III, Nouvelle série n° 1), Lyon 1983.

Borhy 2002 : L. Borhy, *Alea falsa est? Gedanken zu einem trügerischen würfel aus Brigetio*. In : K. Kuzmová, K. Pieta, J. Rajtár (hrsg.), *Zwischen Rom und dem Barbaricum: Festschrift für Titus Kolnik zum 70. Geburtstag*. Nitra 2002, 55-58.

Castiglione Morelli 2015 : V. Castiglione Morelli, *Tracce di vita quotidiana nell'instrumentum domesticum*. In : V. Castiglione Morelli, E. De Carolis, C.R. Salerno (a cura di), *Caio Giulio Polibio. Storie di un cittadino pompeiano*. Salerno 2015, 351-372.

Cool 2016 : H. E. Cool, *Recreation or decoration: what were the glass counters from Pompeii used for?*, *Papers of the British School at Rome* 84, 2016, 157-177.

de Voogt, Eerkens 2018 : A. de Voogt, J.W. Eerkens, *Cubic dice: archaeological material for understanding historical processes*, *Kentron* 34, 2018, 99-108.

Ferrua 2001 : A. Ferrua, *Tabule lusorie epigrafiche*. Città del Vaticano 2001.

Feugère 2013 : M. Feugère, *Les dés romains*, *Archéothéma* 31, 2013, 44-45.

Giacobello 2015a : F. Giacobello, *Giocare a dadi a Pompei tra vino, salsicce e risse: un passatempo da taverna*. In : C. Lambrugo, F. Slavazzi, A.M. Fedeli (a cura di), *I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. I. Tra alea e agòn: giochi di abilità e di azzardo*. Sesto Fiorentino 2015, 37-42.

Giacobello 2015b : F. Giacobello, *Dadi e buona suerte! Da Roma ai giorni nostri*. In : C. Lambrugo, F. Slavazzi, A.M. Fedeli (a cura di), *I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. I. Tra alea e agòn: giochi di abilità e di azzardo*. Sesto Fiorentino 2015, 71-74.

Harlow 2019 : N. Harlow, *Roman Bone Gaming Counters from Caistor St Edmund*, *Lucerna* 56, 2009, 7-13.

Lambrugo 2015 : C. Lambrugo, *Giocare per terra... e per mare!* In : C. Lambrugo, F. Slavazzi, A.M. Fedeli (a cura di), *I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. I. Tra alea e agòn: giochi di abilità e di azzardo*. Sesto Fiorentino 2015, 25-30.

Manniez 2019 : Y. Manniez, *Dés classiques et dés spéciaux*. In : V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Catalogue de l'exposition au *Lugdunum-musée et théâtres romains* (20 juin-1^{er} décembre 2019), Gand 2019, 76-77.

Morsiani 2017 : S. Morsiani, *Paste vitree*. In : A. Corallini, *Pompei. Insula IX 8. Vecchi e nuovi scavi (1879-)*. Bologna 2017, 712-713.

Pace cs a : A. Pace, *Ludite Pompeiani! Indagini sulla cultura materiale ludica della città antica*. cs.

Pace cs b : A. Pace, *Nos fritillum dicimus. Nuovi dati sulla cultura materiale ludica di Pompei*. cs.

Pace cs c : A. Pace, *Looking through the glass. Discussing the so-called glass "counters" from Pompeii*. cs.

Poplin 2004-2005 : F. Poplin, *Numération et orientation des dés antiques et médiévaux*, *Bulletin de la Société Nationale des Antiquaires de France*, 2004-2005, 51-65.

Purcell 2007 : N. Purcell, *Inscribed Imperial Roman Gaming Boards*. In : I. Finkel (ed.), *Ancient Board Games in perspective*. London 2007, 90-97.

Schädler 1995 : U. Schädler, *XII Scripta, alea, tabula – New evidence for the roman history of 'backgammon'*. In : A. de Voogt (ed.), *New Approaches to Board Games Research. Asian Origins and Future Perspectives*. Leiden 1995, 73-98.

Schädler 2013 : U. Schädler, *Les jeux des pions*. In : V. Dasen, U. Schädler (ed.), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma* 31, 2013, 64-65.

Schädler 2019 : U. Schädler, *Quelques règles de jeux de plateaux et de pions*. In : V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Catalogue de l'exposition au *Lugdunum-musée et théâtres romains* (20 juin-1^{er} décembre 2019), Gand 2019, 127-129.

Torre 2015 : C. Torre, *Studiosissime ludere: giochi di abilità e azzardo nelle fonti letterarie*. In : C. Lambrugo, F. Slavazzi, A.M. Fedeli (ed.), *I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. I. Tra alea e agòn: giochi di abilità e di azzardo*. Sesto Fiorentino 2015, 15-23.

Varone 2003 : A. Varone, *Il gioco*. In : G. Stefani (a cura di), *Menander. La casa del Menandro di Pompei*. Milano 2003, 192-193.

Vespa 2019 : M. Vespa, *Lexique des jeux*. In : V. Dasen, (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Catalogue de l'exposition au *Lugdunum-musée et théâtres romains* (20 juin-1^{er} décembre 2019), Gand 2019, 124-126.

Les dés pleins cubiques et parallélépipédiques en os de Gaule romaine

De leur production à l'art de les manipuler

Th. Daniaux

Cette étude s'intègre dans ma thèse de doctorat sur la culture ludique gallo-romaine (*Jouer en Gaule romaine. Culture ludique et sociabilité*), qui s'inscrit dans le cadre du projet de l'European Research Council (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Antiquity* (n° 741520) basé à l'Université de Fribourg sous la direction de la professeure Véronique Dasen⁽¹⁾.

L'analyse systématique de centaines de dés entreposés dans les réserves suisses, belges, françaises et allemandes⁽²⁾ a fait apparaître plusieurs caractéristiques morphologiques, métriques et esthétiques qui se distinguent des exemplaires les plus communément répandus dans l'Empire romain. Ces derniers sont généralement en os, pleins et de type *Sevens*, pour reprendre la terminologie mise au point par J.W. Eerkens et A. de Voogt, figurant sur les faces qui s'opposent des valeurs qui, une fois additionnées, égalent sept

(Voogt, Eerkens 2017, 163-173). Cette typologie était bien connue des Anciens. En effet, une épigramme attribuée à Socrate mentionne dans l'ordre les valeurs incisées sur les faces qui s'opposent (*Anthologie Palatine*, XIV, 8) : *Le dé peut amener six, un ; cinq, deux ; trois, quatre* ⁽³⁾.

Il existe de nombreuses publications sur ces petits objets en os, axées tantôt sur leur mode de production (Voogt et al. 2015, 151-159 ; Feugère, Picod 2004, 37-41 ; Feugère 2013, 44-45), tantôt sur leur typo-chronologie globale (Voogt, Eerkens 2017, 163-173 ; Voogt, Eerkens 2018, 99-108 ; Poplin 2011, 51-65 ; Schädler 2013, 46) ou encore sur la présentation de cas particuliers (Manniez 2010, 18-22 ; Manniez 2019, 76-77). À la suite de ces travaux, cet article a pour objectif d'une part de revenir sur certaines méthodes de production observées sur un territoire géographique plus large, d'autre part de les intégrer à une réflexion jusqu'ici peu explorée, à savoir la fabrication de dés spécifiques pour une variété de jeux non mentionnée dans les sources écrites anciennes.

À l'heure actuelle, des centaines de jeux nécessitant ou non un plateau sont connus et joués avec différents types de dés allant de deux à cent faces. Une grande quantité de ces jeux impliquent uniquement l'emploi d'un ou de plusieurs dés de type *Sevens*, objets produits en quantité industrielle qui dominent aujourd'hui le marché. La découverte systématique de plusieurs dizaines de dés de ce type sur les sites de Gaule romaine peut être comparée à une production tout aussi importante pour l'époque.

Les témoignages archéologiques attestent la popularité de ces petits objets, d'ordinaire réalisés dans des matériaux peu coûteux, comme l'os et la terre cuite, et plus rarement dans des matériaux plus nobles tels que l'ivoire, l'ambre, la pierre, le cristal de roche, le métal (alliage cuivreux, plomb, or). En parallèle, les sources littéraires démontrent également la grande popularité des dés auprès des simples mortels, de l'esclave au *princeps*, mais aussi auprès des héros et des dieux jouant pour passer le temps, pratiquant la divination ou s'adonnant à des jeux d'argent.

Comme le souligne U. Schädler, directeur du Musée suisse du Jeu, reconstituer les règles d'un jeu est difficile, voire impossible, sans l'aide de sources écrites, épigraphiques ou iconographiques car celles-ci peuvent varier d'une époque à une autre ainsi que d'un groupe de joueurs à un autre sur tout le territoire romain (Schädler 2019, 20). L'étude réalisée sur des exemplaires spéciaux, mais qui diffèrent du commun *Sevens* par leur morphologie et leur marquage, peut néanmoins nous éclairer sur l'existence de types de jeux en Gaule romaine à propos desquels aucun témoignage écrit ne nous est parvenu.

Méthode d'analyse

Les dés pleins romains étant fabriqués en série dans des bâtonnets d'os, chaque face possède des caractéristiques physiques macroscopiques particulières que F. Poplin (Poplin 2011, 60-62) a mises en évidence et dont nous nous inspirons ci-après.

La première face du dé est dite médullaire (M) puisque c'est elle qui, lorsque l'os était encore entier, était contre le canal médullaire. Elle est très reconnaissable sur les dés car l'artisan ne prenait généralement pas la peine d'aplanir la

surface. La seconde face est celle qui s'oppose systématiquement à la précédente. Cette face, dite périostique (P), est initialement la partie de l'os qui est en contact direct avec la chair de l'animal. Étant lisse et uniforme, il est rare qu'elle soit retravaillée, ce qui lui donne une surface légèrement convexe, visible à l'œil nu. La distance entre ces deux premières faces constitue l'épaisseur du dé. Les troisième et quatrième faces sont dites longitudinales (FL1 et FL2) et constituent les faces que l'artisan a sciées lorsqu'il a prélevé, de la diaphyse de l'os, la règlette à partir de laquelle seront créés une dizaine de dés. La distance entre celles-ci constitue la largeur du dé. Les deux dernières faces d'un dé sont appelées bout supérieur et bout inférieur (BS et BI) ; elles séparent chaque dé prélevé sur toute la longueur de la règlette d'os. La distance entre ces deux faces constitue, quant à elle, la longueur du dé.

Cette observation morphologique introduite par F. Poplin peut ensuite être couplée avec la méthode descriptive de J.-C. Béal (Béal 1983, 49) qui indique la position des ocelles sur chaque face. Ces indications constituent donc des repères

importants qui permettent au chercheur d'identifier la méthode précise de production d'une série tout en renseignant la manière selon laquelle un artisan applique les chiffres sur le cube.

Le croquis illustré ci-dessous se note donc de cette manière (fig. 1a) :

(M : 1 ; FL1 : 5 ; P : 6 ; FL2 : 2 ; BS : 4 ; BI : 3)

Les méthodes de production des dés pleins

Les dés pleins traités dans cet article ont tous été prélevés dans des règlettes provenant du sciage vertical de la diaphyse d'un os long, de préférence un métapode de bœuf offrant un important volume de matière à travailler (Feugère, Picod 2004, 38). Selon toute évidence, une fois les dés désolidarisés des règlettes dans lesquelles ils sont façonnés, chaque face est numérotée par incision d'ocelles. Cette technique est largement connue à ce jour sur les territoires des Gaules et des Germanies romaines comme en témoignent des exemplaires provenant des réserves du Musée romain de Lausanne-Vidy (fig. 1b, cat. 1),

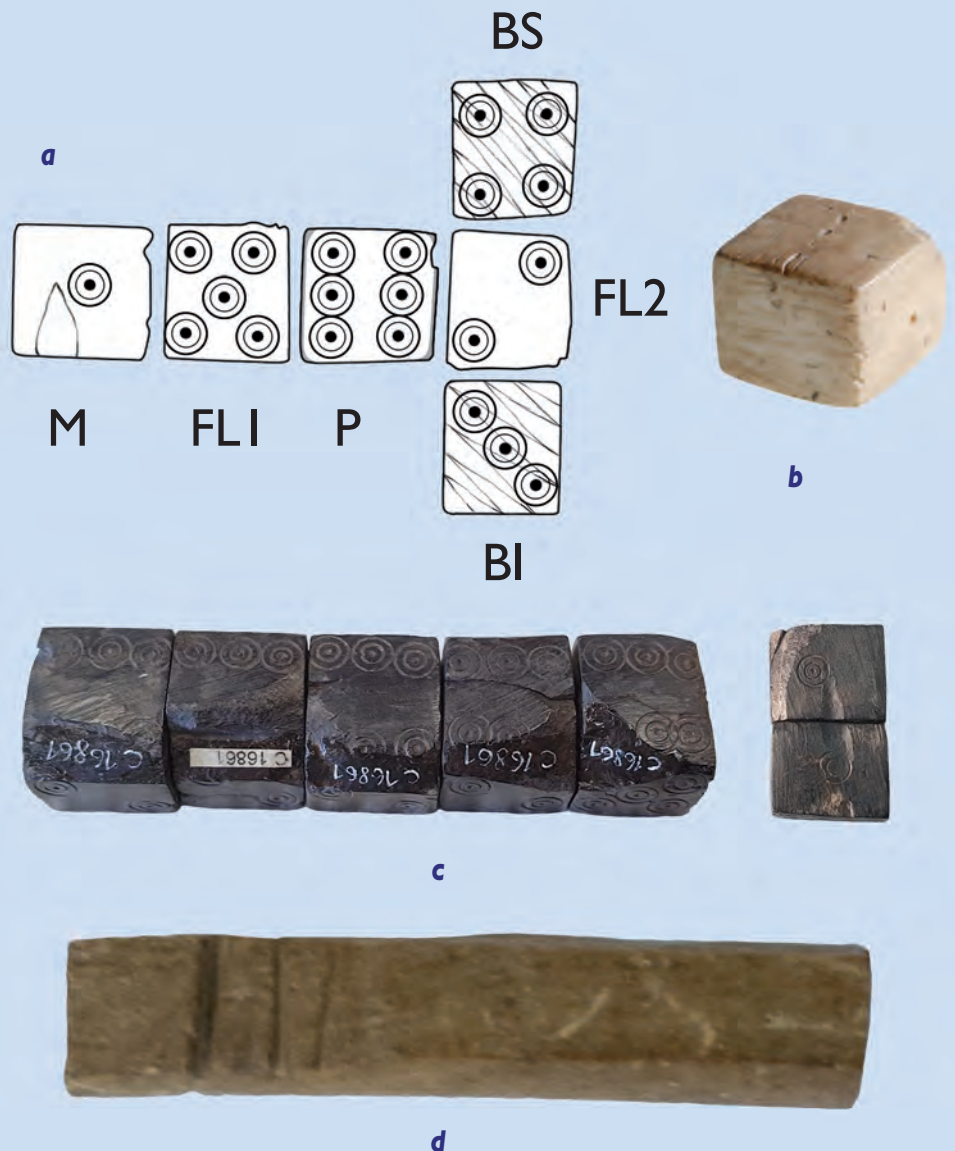


Fig. 1 — a. Dénomination et développement d'un dé cubique plein fabriqué à partir d'un bâtonnet d'os (DAO : L.-A. Daniaux) ; b. Dé cubique en os vierge. Musée romain de Lausanne-Vidy (CH), n° inv. VY 00689 (cliché : © Musée romain de Lausanne-Vidy, Atelier de numérisation-Ville de Lausanne) ; c. Dés pleins colorés par combustion à basse température. Détails des anomalies osseuses et de la disposition des ocelles de chiffre 6 sur plusieurs cubes extraits d'un unique bâtonnet. LVR-Archäologischer Park Xanten (DE), n° inv. c16861 ; d. Bâtonnet d'os marqué d'incisions préparatoires parallèles ayant probablement servi dans le débitage de dés miniatures. *Aventicum* – Site et Musée romains d'Avenches (CH), n° inv. 98/10582-01 (clichés : © Th. Daniaux).

du Parc archéologique de Xanten, du Musée Saint-Rémi de Reims, du Musée archéologique de Vieux-la-Romaine ou encore du dépôt régional de l'archéologie de Poitiers (Bertrand 2008, 107) qui, par l'absence de valeurs sur leurs faces, démontrent bien que ces dés ont été détachés de la réglette avant toute intervention de marquage, voire de remplissage des ocelles d'un mélange de cire et de charbon comme il était courant à l'époque (Schmid 1980, 56).

Cependant, une série de 49 dés observés au LVR-Archäologischer-Park Xanten (*Colonia Ulpia Traiana*), volontairement teints en noir par combustion à basse température, semble témoigner d'une technique de production légèrement différente. Ces exemplaires, une fois assemblés, reconstituent les bâtonnets d'os dont ils sont issus. Des observations macroscopiques et au microscope binoculaire ont permis de constater que certaines traces ou irrégularités de l'os sont présentes sur les faces de plusieurs autres dés portant systématiquement le même chiffre.

Les observations ostéométriques menées sur place pour cette étude confirment celles de E. Schmid (Schmid 1980, 57) qui, la première, avait montré que le chiffre 1 est, dans la majorité des cas, incisé sur la face médullaire. Le 6, quant à lui, est toujours marqué sur la face périostique, car généralement plus large et lisse. Le même phénomène s'observe sur les faces les plus petites des dés, portant généralement des traces de scie bien marquées et qui sont chiffrées dans la grande majorité des cas d'un 3 et d'un 4, plus rarement d'un 2 et d'un 5 (fig. 1c).

Cette association systématique entre une irrégularité osseuse et un chiffre particulier signifie qu'un artisan de Xanten a marqué les chiffres 1, 2, 5 et 6 avant de désolidariser complètement chaque dé du bâtonnet. Cette manière de travailler expliquerait également la présence récurrente des chiffres 3 et 4 sur les plus petites faces correspondant à celles qui sont sciées en dernier lieu pour séparer le dé du bâtonnet. Il est en réalité fréquent que ces deux derniers chiffres fassent preuve d'une apparente marginalisation car ils se retrouvent presque toujours incisés sur les faces les plus petites d'un dé plein ou sur les faces des dés creux comportant la pastille osseuse servant à boucher le canal médullaire préalablement évidé⁽⁹⁾.

Pourquoi les différents chiffres ont-ils été marqués systématiquement sur les mêmes faces ? Ce choix est peut-être la conséquence d'un acte pratique en ce qui concerne le 1 et le 6. En effet, le chiffre 1 est toujours incisé sur la face médullaire présentant encore les anomalies causées par l'irrégularité du canal médullaire et qui offre donc peu de place pour l'incision de plusieurs ocelles. En revanche, la face périostique, qui lui est opposée, étant naturellement lisse et offrant donc la plus grande surface est idéale pour le marquage des six ocelles composant le chiffre 6. L'invention du type *Sevens* est peut-être même en partie due à cette contrainte. Il est donc possible, par la suite, que dans un esprit d'harmonisation, les artisans aient décidé d'opposer les chiffres qui, additionnés, égalent tous sept. La production de tels dés, plus rapide et pratique que celle des dés creux et des autres dés pleins affichant une autre configuration de valeurs, a pu, par le biais d'une transmission culturelle (Voogt *et al.* 2015, 152), être adoptée jusqu'à la fin de l'Antiquité tardive.

Signalons par la même occasion que la longueur des dés de Xanten et d'autres exemplaires de Gaule romaine varie généralement de 1,3 à 1,4 cm. Cette caractéristique indique que les artisans gallo-romains délimitaient chaque dé sur la réglette avant même leur découpe suivant une longueur standardisée. Un témoin de cette pratique est sans doute à trouver à Avenches où un bâtonnet, probablement utilisé pour la fabrication de dés miniatures, porte des incisions parallèles visant à délimiter chaque unité avant qu'elle ne soit complètement désolidarisée du bâtonnet (fig. 1d, cat. 2).

Ces réflexions amènent à se demander dans quelle mesure il est possible d'identifier l'objectif ludique d'un artisan. La méthode de fabrication pourrait-elle témoigner de l'ergonomie de jeux précis que les textes n'ont pas transmis ? Certains dés pleins romains, provenant en majorité de l'est de la Gaule, pourraient apporter des éléments de réponse à cette question.

Les dés parallélépipédiques romains

La méthode de production en série présentée ci-dessus implique que l'artisan a opéré des choix, notamment sur la longueur du dé qui, dans la majorité des cas, est identique à la largeur et à la hauteur, ce qui forme des dés cubiques. Or, cette uniformité dans les dimensions des faces n'est pas toujours présente, ce qui donne naissance à des dés parallélépipédiques. Cependant n'entrent dans cette catégorie que ceux dont les côtés possèdent une différence de dimensions supérieure à 0,2 cm. En effet, une variation inférieure ou égale peut résulter d'une maladresse ou d'une imprécision et n'influe pas sur l'utilisation des dés et le résultat des lancers.

Le premier type est un dé avec deux faces très larges correspondant toujours au 1 et au 6. Ces faces, comme nous l'avons expliqué, sont celles qui sont marquées en premier lieu, à savoir la face médullaire pour le 1 et la face périostique pour le



Fig. 2 — a. Développement du premier type de dé parallélépipédique particulier. *Lugdunum*-musée et théâtres romains (FR), n° inv. E 507-5-202 ; b. Développement du second type de dé parallélépipédique particulier. *Lugdunum*-musée et théâtres romains (FR), n° inv. SN 285 (clichés : © Th. Daniaux).

Fig. 3 — a. Développement du dé parallélépipédique biseauté entre les faces 1 et 5 et les faces 1 et 2. *Aventicum* – Site et Musée romains d'Avenches (CH), n° inv. 03/11750-12 ; b. Développement du dé cubique biseauté entre les faces 4 et 1 et les faces 4 et 6. *Aventicum* – Site et Musée romains d'Avenches (CH), n° inv. 03/12079-23 (clichés : © Andreas Schneider, Musée romain d'Avenches).



a



b

6. Le 5 et le 2 sont généralement marqués sur les faces de dimensions moyennes, ni trop grandes ni trop petites, bien souvent mesurant 0,2 cm en moins que les plus grandes (fig. 2a, cat. 3). Les faces 3 et 4, en revanche, sont presque toujours marquées sur les deux faces les plus petites, c'est-à-dire les faces qui sont sciées en dernier pour le débitage complet de l'objet. Cependant, il est également possible que les places réservées à ces chiffres soient remplacées par le 2 et le 5.

Ce type de dé a fait l'objet d'une expérimentation menée sur un exemplaire conservé au musée *Lugdunum* à Lyon. Le déroulement du test mené sur ce dé consiste en un total de cent lancers sur une table de bois couverte d'un tissu.

Les lancers effectués avec ce dé ont révélé que son utilisateur avait 48 % de chances d'obtenir un 1 ou un 6 (les faces les plus larges), 35 % de tomber sur un 2 ou un 5 (les faces de dimensions moyennes) et seulement 17 % de chances d'avoir un 3 ou un 4.

Il est peu probable que ce dé soit un dé de tricheur de par sa forme rectangulaire fortement visible à l'œil nu pour son utilisateur comme pour l'adversaire. Il est donc évident que les chiffres, selon la largeur de la face sur laquelle ils sont marqués, ont des valeurs particulières qui ne sont d'ailleurs peut-être pas celles indiquées sur le dé. Il est alors possible d'imaginer l'existence d'un jeu méconnu dont les chiffres ayant le plus de valeur ou offrant un *bonus* particulier soient les plus difficiles à obtenir, à savoir le 3 et le 4 ou le 2 et le 5 selon le dé. Dans ce sens, le 1 et le 6, étant les faces les plus grandes et qui tombent le plus souvent, auraient pu être des valeurs moins importantes, ou encore signifier l'obtention d'un *malus* ou d'un *gag* tel que l'augmentation de la mise dans un jeu d'argent.

Il est d'ailleurs possible de relier ce type de dé, ne favorisant que quatre faces sur six, à l'hypothèse de U. Schädler qui propose d'y voir une continuité de l'usage des osselets (Schädler 2013, 46), qui ne présentent que les valeurs 1, 3, 4 et 6. Ainsi, les Romains avaient les outils adéquats pour jouer à ce qui pourrait ressembler au jeu grec du *Pleistobolinda* ou *jeu du coup le plus haut* ⁽⁵⁾. Selon Pollux (*Onomasticon*, IX, 95, 117), Isidore de Séville (*Étymologies*, XVIII, 66) et Ovide (*Tristes*, II, 473-74), il était nécessaire d'obtenir trois fois le chiffre 6 pour gagner tout en évitant le 1, nommé "chien", valeur la plus faible. Certains utilisateurs ont donc pu adopter la manière grecque de jouer en marquant les faces les plus petites d'un 2 et d'un 5 dont la chance d'apparaître est quasiment nulle, privilégiant de ce fait les chiffres 1, 3, 4 et 6. D'autres artisans, en revanche, ont pu y placer les valeurs 3 et 4 afin de favoriser les pires (1 et 2) et les meilleures valeurs (5 et 6) afin d'ajouter une difficulté dans le jeu.

Le deuxième type de dé parallélépipédique est légèrement différent dans le sens où les faces du 1 et du 6 sont encore une fois les plus larges, mais que les faces des 2, 3, 4 et 5 sont précisément de mêmes dimensions, au millimètre près (fig. 2b, cat. 4).

Dans ce cas-ci, l'expérimentation effectuée a permis de certifier qu'une différence de plus de 0,2 cm de dimension entre les faces peut influencer dans le résultat des lancers. En effet, le joueur avait 56 % de chances d'obtenir un 1 ou un 6 et 44 % de chances d'obtenir soit un 2, un 3, un 4 ou

un 5. Il y a donc pratiquement une chance sur deux de tomber sur ces derniers chiffres ou sur le 1 et le 6. Il faut cependant garder à l'esprit que le joueur a également trois fois plus de chances de tomber sur le 1 et le 6 que sur le 2, 3, 4 et 5 individuellement.

Une fois encore, employer la morphologie de ce dé *Sevens* pour la triche est inconcevable car trop perceptible, à moins que ce type de dé n'ait été employé au cours d'un jeu particulier octroyant des valeurs différentes à chacune des faces. Les faces 1 et 6, qui ont 50 % de chances d'apparaître, ont pu être des *malus* comme dans le précédent cas. Les autres faces (2, 3, 4, 5) ayant les mêmes chances d'apparaître pouvaient garder la valeur qu'indiquaient les ocelles ou d'autres pour que le jeu ait un sens.

Ces deux types de dés seraient idéaux dans le cadre de jeux qui auraient pour objectif de renverser les conventions selon lesquelles les chiffres les plus grands ont la plus forte valeur. Dans le cas des jeux d'argent, par exemple, ces dés spéciaux pourraient avoir offert au joueur chanceux une passe gagnante ou lui infliger une défaite douloureuse.

Ces dés parallélépipédiques pourraient être aussi un héritage laténien. D'après l'étude menée par L. de Chavagnac sur le corpus auvergnat, ces dés se subdivisent en plusieurs sous-types apparaissant pour la plupart à la fin du VI^e siècle av. J.-C. et au début du III^e siècle av. J.-C. pour disparaître progressivement à l'époque augustéenne au profit de la morphologie cubique méditerranéenne (Chavagnac 2015, 23-34).

Ces derniers, contrairement aux dés parallélépipédiques gallo-romains ne sont chiffrés que sur les deux faces longitudinales, la face médullaire et la face périostique et non sur les bouts, faces les plus petites. Celles-ci sont très fréquemment marquées des chiffres 3, 4, 5 et 6, ce qui a pour conséquence l'absence des chiffres 1 et 2, excepté pour quelques rares cas sur lesquels ces chiffres sont relégués sur les bouts. Contrairement aux dés laténiens, les exemplaires gallo-romains de type *Sevens* ne marginalisent que très rarement le chiffre 2 et jamais le 1. Bien au contraire, qu'il s'agisse de dés creux ou de dés pleins, ce sont bien les chiffres 3 et 4, comme mentionné plus haut, qui se voient attribuer ces faces défavorisées. De surcroît, le dernier type de dés allongés laténiens produit, les dés plaquettes, favorise tout du moins le chiffre 3 en le positionnant systématiquement sur une des deux faces les plus larges (Chavagnac 2015, 31).

La morphologie allongée commune aux productions laténiennes et gallo-romaines semble indiquer une forme de continuité dans l'artisanat propre à la Gaule. Néanmoins, il est difficile d'affirmer qu'elles ont revêtu les mêmes usages. En effet, plusieurs hypothèses d'utilisation sont envisagées quant aux dés laténiens allant d'un emploi pour des jeux de plateaux, pour une forme d'arithmancie, pour des tirages au sort à des fins politiques ou religieuses ou même pour une méthode de comptage (Chavagnac 2015, 112). L'usage des dés parallélépipédiques, en l'état actuel des recherches menées en Gaule romaine, n'est pas mieux connu. Cependant, il est possible de distinguer une forme de rupture dans la manière de configurer et de favoriser les valeurs 1, 2, 3 et 4 qui indique, si ce n'est l'attribution d'une nouvelle, du moins la transformation d'une

fonction déjà existante au début de notre ère, époque de profonde romanisation de la société.

Le biseautage des dés

Les deux types de dés parallélépipédiques présentés permettent pour la première fois d'avancer l'hypothèse selon laquelle certains spécimens non cubiques étaient fabriqués volontairement afin qu'ils soient utilisés pour des pratiques ludiques absentes des sources littéraires. Cette hypothèse pourrait également s'appliquer aux dés dont certaines arêtes sont fortement biseautées.

Le biseautage des arêtes est couramment utilisé pour améliorer le roulement du dé et ainsi accentuer le hasard du résultat du lancer. Dans ce cas, toutes les arêtes de l'objet sont biseautées de la même façon ou mieux encore, mais beaucoup plus rarement, à cause du travail plus minutieux, celles-ci sont arrondies, tout comme les angles, à l'image des dés vendus dans tous les commerces de nos jours. Cependant, certains exemplaires découverts à Avenches et à Vindonissa en Suisse présentent étonnement un biseau sur une, deux, trois ou quatre des six arêtes.

Parmi les dés retrouvés à Vindonissa, trois d'entre eux ne présentent qu'une seule arête biseautée. Le premier en possède une entre les faces 1 et 2, le second entre les faces 5 et 6 et le dernier entre le 1 et le 5 (Schädler 2013, 46 ; Manniez 2019, 76-77). Cinq autres dés montrent deux biseaux. Deux d'entre eux sont biseautés entre les faces 1 et 5 et 1 et 2, un troisième est biseauté entre les faces 5 et 6 et 6 et 2, un autre entre les faces 5 et 6 et 5 et 2 et le dernier entre les faces 1 et 2 et 2 et 6. Un ultime exemplaire possède, quant à lui, 4 arêtes biseautées situées entre les faces 1 et 2, 1 et 5, 5 et 6, laissant des arêtes vives aux faces 4 et 3 (Schmid 1980, 74-79).

Le Musée romain d'Avenches en possède deux provenant de la zone ouest du *forum*, nommée Conches-Dessus. Cette zone, séparée du *forum* par le *cardo* et le *decumanus*, a été fouillée dans le courant du XIX^e s., le tout début du XX^e s. et plus récemment en 2003 lors d'une fouille préventive. Malgré ces diverses investigations, elle reste très mal connue mais a néanmoins fourni des indices sur la présence d'édifices et de structures luxueuses et imposantes par leur importante superficie, la présence de nombreux hypocaustes, de stucs décoratifs et de riches mosaïques appartenant aux possibles *scholae* des *Otacili* et des *Nautes* (Bossert, Fuchs 1989, 40-43).

Les deux dés ont été découverts lors de l'opération menée en 2003 le long du *cardo* et qui a révélé la présence d'une structure monumentale de 25 m de largeur au débouché du *decumanus maximus*. La fouille de cet édifice, pouvant être identifié à un portique monumental construit au début du II^e s. ap. J.-C. et marquant une des entrées du *forum*, a révélé un riche mobilier. Parmi les objets récoltés, il a été dénombré non moins de cent cinquante monnaies, une quarantaine de fibules, quatre bagues à intailles et surtout une trentaine de jetons en os et une cinquantaine en verre (Blanc 2003, 164-167).

La présence massive de ces types d'objets en un endroit aussi restreint témoigne de l'importance de sa fréquentation. Sa monumentalité devait être un point de repère aussi bien pour les personnes de passage se rendant ou sortant du *forum*, mais

également pour les personnes désireuses de se réunir. Offrant sans doute un ombrage et un abri importants de par sa monumentalité, il est fort probable que certains citoyens d'*Aventicum* s'y donnaient rendez-vous pour pratiquer quelque jeu de dés et même de plateau.

Les deux exemplaires, dont la facture est si particulière, ont certainement dû être utilisés à ces mêmes fins, mais encore faudrait-il comprendre dans quel genre de jeu. L'étude méticuleuse de ces petits objets a donc été accompagnée d'une expérimentation à l'aide de fac-similés façonnés en bois. Pour chacun des deux dés, deux cents lancers ont été effectués afin d'évaluer la probabilité pour chacune des faces de sortir.

Le premier dé, réalisé à partir d'une section d'un métapode de bœuf et de ce fait, creux, possède un biseau entre les faces 1 et 5 ainsi qu'entre les faces 1 et 2 (fig. 3a, cat. 5). L'expérimentation a révélé que la face portant le plus de biseaux, la 1, a 42,5 % de chances de tomber, les faces 3 et 4 ne possédant aucun biseau ont à elles seules 39 % de chances d'apparaître, la face opposée au 1, le 6, qui ne possède pas non plus de biseau, de manière surprenante n'a que 10,5 % de chances d'être tirée tandis que les deux faces liées au 1 par un biseau, le 2 et le 5, n'apparaissent qu'avec 8 % de chances.

Le second dé, plein, possède quant à lui un biseau entre les faces 4 et 1 ainsi qu'entre les faces 4 et 6 (fig. 3b, cat. 6). L'expérimentation menée sur cet exemplaire montre qu'une fois de plus, la face possédant le plus de biseaux, la 4, apparaissait le plus souvent avec une moyenne de 34 % de chances. Cependant, le pourcentage de chance pour chacune des autres faces d'être tirée est nettement moins contrasté que pour le premier dé. En effet, les faces ne possédant aucun biseau, celles marquées par les chiffres 5 et 2, ont 31 % de chances d'être tirées, les faces reliées par biseautage au 4 ont 26,5 % de chances d'être tirées et la face opposée à ce dernier chiffre, à savoir le 3, possède 13,5 % de chances d'apparaître.

Bien que ces deux dés possèdent un mode de biseautage strictement identique avec une face privilégiée marquée de deux biseaux (la face 1 pour le premier et le 4 pour le second), la probabilité pour chaque face de tomber est nettement différente. En effet, ces deux exemplaires ont des morphologies distinctes. Le premier est légèrement parallélépipédique, offrant une surface d'atterrissage plus grande pour les faces 1, 6, 3 et 4 alors que le 2 et le 5 sont placés sur des faces dont les dimensions sont très réduites. Le second est, contrairement au premier, parfaitement cubique, ce qui, malgré la présence de biseaux, augmente les chances des 2, 3 et 5 d'être tirés tout comme pour les faces les plus défavorisées que sont le 1 et le 6 car reliées par biseautage au 4.

Ces dés biseautés favorisaient de toute évidence certaines faces, quelles qu'elles soient, et ce dans le but probable d'être utilisés par des joueurs malhonnêtes, mais indéniablement pour des jeux qui accordaient une valeur particulière aux faces favorisées, qui n'étaient pas toujours le 6.

Si cette hypothèse ne peut être une fois de plus vérifiée par aucune source littéraire, il est néanmoins possible d'en tirer quelques conclusions liées au comportement du dé une fois lancé et ainsi tenter d'appréhender ce qui a motivé leur façonnage.

Nous pouvons affirmer qu'une face, connectée à d'autres par deux biseaux ou plus, a davantage de chances d'apparaître lors du tirage du dé, que les faces uniquement marquées par un seul biseau. En effet, ces dernières n'apparaissent presque jamais car elles servent exclusivement de surface de roulement dans le but de faire apparaître la face privilégiée. Les faces non biseautées et arborant des arêtes vives présentes sur les dés d'Avenches apparaissent paradoxalement presque aussi souvent que la face favorisée. Bien que la face opposée à cette dernière serve davantage, grâce à ses arêtes vives, de surface d'arrêt, les deux autres faces non biseautées peuvent profiter du déséquilibre provoqué par les biseaux présents sur les faces dites "de roulement" pour apparaître un grand nombre de fois.

Favoriser l'une ou l'autre face par biseautage découle de toute évidence du choix et de la réflexion de l'artisan qui reproduit une typologie dont il a connaissance ou en réponse à une commande d'un client. Pour cela il doit sélectionner un dé cubique ou parallélépipédique suivant la face qu'il souhaite favoriser puis, suivant le jeu pour lequel ce dé est destiné, il doit réfléchir au placement précis du biseautage de sorte que les faces les plus utiles aient chacune plus de chances d'apparaître que les faces plus encombrantes.

Les cas rares et leur chiffrage singulier

Il est désormais clair que l'artisan gallo-romain produisait des dés cubiques et certains des parallélépipédiques de manière à ce que leur morphologie réponde à un agencement précis des valeurs sur les faces. Leur emploi, frauduleux ou non, était certainement privilégié dans des jeux où réaliser des combinaisons était nécessaire si ces derniers étaient joués avec plusieurs dés.

Parallèlement, de rares exemplaires parfaitement cubiques pourraient eux aussi être employés dans des jeux de dés ou d'autres pratiques dont le déroulement nous est aujourd'hui inconnu.

Le dé aux 9 points

Le premier cas remarquable a été mis au jour dans l'ancienne *Colonia Ulpia Traiana*, la Xanten actuelle. Celui-ci correspond à première vue à un dé de type *Sevens*, mesurant 1 cm de côté et étant marqué par des doubles ocelles pointés de 0,3 cm de diamètre, caractéristiques courantes chez les dés pleins d'époque impériale (fig. 4a, cat. 7). Cependant, sa singularité est que la face sur laquelle est normalement indiquée la valeur 6 est incisée de neuf ocelles.

Par le fait que cet exemplaire est unique dans le monde romain jusqu'à présent, il serait facile de l'identifier comme un dé de tricheur. Cependant, cette hypothèse semble peu convaincante puisqu'un tricheur n'aurait aucun intérêt à indiquer une valeur supérieure au 6 étant donné que cette dernière est la plus haute valeur des dés de type *Sevens*. Or faire passer un 9 pour un 6 n'a aucun sens. Dans le cas où ledit tricheur aurait réellement l'intention de truquer son dé, il aurait dû remplacer une face de faible valeur comme le 1 par un 6.

Si toute tentative de tricherie avec un tel dé est exclue, le marquage du 9 semble entièrement

délibéré dès la fabrication et pourrait s'expliquer de diverses manières.

En premier lieu, le fabricant aurait pu par fantaisie ou par défi technique vouloir accentuer la puissance du chiffre ayant le plus de valeur, à savoir le 6, en y incisant le plus grand nombre d'ocelles que la surface pouvait accueillir. Dans ce contexte, cette face marquée de neuf ocelles garderait alors la valeur de 6.

En second lieu, une simple fonction ludique honnête peut être envisagée. En effet, à l'image des dés parallélépipédiques décrits plus haut, la valeur 9 pourrait correspondre à une ou plusieurs règles de jeux de dés, aujourd'hui inconnues. La valeur 9, dans ce cas-ci, pourrait indiquer au joueur ayant lancé le dé qu'il obtient soit un *bonus*, soit un *malus*. Néanmoins, cette valeur étant plus grande que le 6, il est possible d'imaginer que l'objectif était simplement d'accélérer une partie, quoiqu'il aurait alors été plus sage de garder le chiffre 6 et de marquer le 9 sur une face plus faible du dé comme le 1.

Il est possible également que cet objet soit le témoin d'un jeu de tradition germanique pratiqué uniquement dans les territoires romains de la rive gauche du Rhin, car il provient d'une cité fortifiée du *limes* séparant la Germanie Inférieure de la Germanie libre. De même, cet artefact découvert à proximité immédiate d'un édifice du II^e s. ap. J.-C. destiné à l'hébergement, accolé à la porte menant au port (Clive 1989, 28-38), a pu être perdu par un voyageur de passage arrivé d'une contrée plus ou moins lointaine par le Rhin. Enfin, ce dé a tout aussi bien pu appartenir à un des soldats de la *Legio XXX Ulpia Victrix* basée à *Colonia Ulpia Traiana*, qui aurait pu le rapporter d'une de ses expéditions dans la région de *Lugdunum* ou de Pannonie.

Parallèlement à l'hypothèse d'un objet importé, il est tentant d'effectuer un lien avec la présumée puissance du 9 dans les cultures celtiques qui pourrait induire une persistance symbolique de ce chiffre à l'époque impériale. En effet, plusieurs dizaines de textes irlandais traitant de récits légendaires préchrétiens font référence à ce chiffre, multiple parfait du chiffre 3, tout autant évoqué (Guyonvarc'h, Le Roux 1986, 55, 63, 65, 81, 86, 103 et 107). Bien que ces textes, repérés par L. de Chavagnac, soient très tardifs, cette importance symbolique pourrait se retrouver sur plusieurs dés laténiens. En effet, un dé provenant de la fosse 38, datée de La Tène C2b (c. 175-150 av. J.-C.) et liée à une zone d'habitation et d'artisanat du site de la Grande Borne (FR), arbore le chiffrage suivant : 0-9-9-0 (Chavagnac 2015, 169).

La découverte du dé de Xanten dans une zone fortement orientée vers les activités portuaires et ayant des similitudes avec un exemplaire laténien ouvre alors une multitude de possibilités concernant son utilisation, sa signification et sa provenance véritables. Qui plus est, l'absence de dés similaires dans le reste de l'Empire romain fait aujourd'hui de cet objet un *unicum* et par là agrandit le mystère qui l'entoure.

Le dé aux trois valeurs

Un second dé unique en Gaule romaine, daté d'entre la deuxième moitié du I^{er} et le II^e s. ap. J.-C., provient de Vaison-la-Romaine, entre la rue des Colonnes et la Maison au Dauphin (fig. 4b,

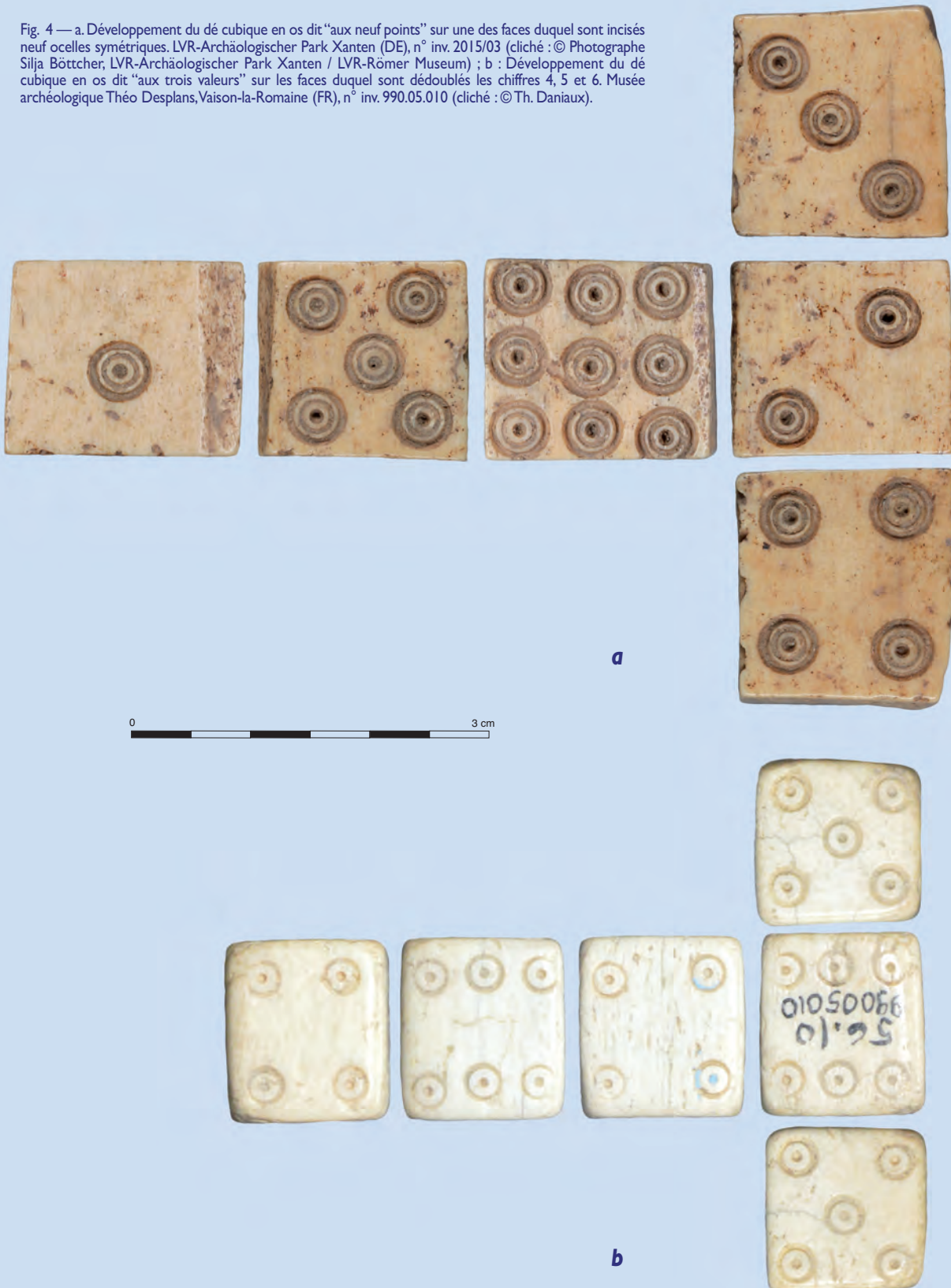
cat. 8). Néanmoins, quatre exemplaires identiques ont été recensés : deux à Pompéi dans la *domus* I.13.3 et dont le *terminus ante quem* est 79 ap. J.-C. (voir A. Pace dans ce numéro), un dont l'étude est en cours sur le site de Ponte Gardena (Bolzano, Italie) sous la direction d'Umberto Tecchiati, et un à Brigetio provenant du don posthume de László Klujber au Klapka-György-Museum de Komárom en Hongrie (Borhy 2002, 55; Bracht 2011, 123). Ce type de dé suscite l'interrogation puisqu'il est doté de trois valeurs dédoublées et indiquées sur des faces qui s'opposent. De cette manière, le 4 s'oppose à un

second 4, le 5 à un second 5 et le 6 à un second 6.

Contrairement à l'exemplaire à neuf points et de par sa présence en Gaule, en Italie et dans l'actuelle Hongrie, il est difficile de penser que le chifrage si particulier de ce dé résulte d'une erreur ou d'une fantaisie technique. Il est donc vraisemblable, en premier lieu, de lui attribuer une fonction de triche comme le soutient László Borhy (Borhy 2002, 58). En effet, les trois valeurs présentes sont les valeurs qui, sur un dé contemporain, sont les plus fortes. De plus, le

placement des deux mêmes valeurs est toujours réalisé sur des faces qui s'opposent. Or, le dé, une fois immobile sur la table, ne montre que trois des six faces à chacun des joueurs de telle sorte qu'il est impossible pour le joueur abusé de voir les deux faces marquées d'un même chiffre d'un seul coup d'œil sans le manipuler. Cependant, il semblerait impossible de jouer avec ce dé plus de quelques coups avant que le joueur victime de tricherie ne s'aperçoive de la supercherie. L'unique façon de camoufler ce dé serait de le jouer en lançant avec lui d'autres dés non pipés. Cette hypothèse est d'autant plus probable que plusieurs

Fig. 4 — a. Développement du dé cubique en os dit "aux neuf points" sur une des faces duquel sont incisés neuf ocelles symétriques. LVR-Archäologischer Park Xanten (DE), n° inv. 2015/03 (cliché : © Photographe Silja Böttcher, LVR-Archäologischer Park Xanten / LVR-Römer Museum) ; b : Développement du dé cubique en os dit "aux trois valeurs" sur les faces duquel sont dédoublés les chiffres 4, 5 et 6. Musée archéologique Théo Desplans, Vaison-la-Romaine (FR), n° inv. 990.05.010 (cliché : © Th. Daniaux).



sources indiquent que les jeux de dés étaient joués avec trois dés. Ainsi Aristophane (*Les Grenouilles*, 1399, bis-1401), par exemple, trahit l'utilisation de ce nombre de dés quand il décrit le lancer d'Achille qui obtient deux 1 et un 4 : *D'un coup de dés Achille a fait deux as et quatre* ⁽⁶⁾.

Sur la base de ces connaissances, une expérimentation a été menée sur le personnel du Musée de Picardie d'Amiens (FR). Un homme et deux femmes, connaissant très bien le domaine de l'archéologie et ayant conscience que les dés romains sont en général de type *Sevens*, ont accepté de se livrer à plusieurs parties de ce qui peut être comparé au *Pleistobolinda*, jeu remporté par le joueur ayant obtenu la plus grande valeur dans son lancer. Afin d'éviter d'attirer l'attention sur le matériel utilisé, il leur a été expliqué de manière mensongère que l'objectif de l'expérimentation était d'étudier leur comportement lors d'un jeu de dés impliquant un enjeu, matérialisé par de fausses monnaies en plastique sur lesquelles sont indiquées les valeurs 10, 50 et 100. Chacun des joueurs, jouant contre moi sous l'œil attentif des deux autres, recevait donc de ma part, trois pièces de couleur bleue marquées du chiffre 10, une pièce de couleur orangée marquée d'un 50 et une pièce, plus grande que les autres et de couleur jaune, marquée du chiffre 100. Avec cette somme de départ, trois dés leur ont été imposés en prenant soin d'intégrer parmi les miens un fac-similé du dé aux trois valeurs.

Deux des personnes testées, l'homme et une des deux femmes, se décrivent comme n'étant pas compétiteurs et n'étant pas de mauvais perdants. L'homme ajoute qu'il n'est pas un joueur dans l'âme et qu'il ne trouve pas d'intérêt dans les jeux de société tandis que la femme indique qu'elle joue uniquement pour le plaisir. Ces deux personnes, ayant perdu contre moi, n'ont à aucun moment soupçonné de la triche dans mon jeu.

La troisième personne testée, une femme, plus jeune que les deux joueurs précédents se décrit comme étant compétitrice, jouant pour gagner et n'appréciant pas la défaite. Cette dernière, ayant perdu la première partie et réalisant qu'elle commençait à perdre des mises importantes durant la seconde, m'a demandé d'échanger nos dés. Afin de poursuivre l'expérimentation sans prendre le risque de révéler la supercherie, j'ai accepté de lui donner mes trois dés en échange des siens en étant parfaitement conscient que je venais de lui donner le dé aux trois valeurs. Les manches suivantes ont été gagnantes pour elle jusqu'à la victoire finale. Après révélation de la tricherie menée contre elle, celle-ci témoigne du fait qu'étant contrariée par les trop fréquentes pertes de gain, elle soupçonnait une fraude de ma part, raison pour laquelle elle a souhaité que nous échangeions nos sets de dés. Cependant, mon adversaire me révélera ensuite qu'à aucun moment elle ne s'est aperçue d'un dédoublement du 4, du 5 et du 6 sur le dé pipé.

Cette expérimentation révèle qu'un joueur compétiteur, n'aimant pas la défaite et jouant pour gagner, est plus enclin à soupçonner la triche déjà au cours de la seconde partie avec l'utilisation frauduleuse de ce genre de dé. Il ne fait donc aucun doute qu'il faisait naître de la méfiance s'il était employé pour la triche plusieurs fois de suite dans le cadre d'un jeu d'argent contre un joueur sérieux ou même professionnel.

Compte tenu de ces résultats mitigés, il est davantage possible d'envisager l'utilisation de ce dé comme instrument spécifique à un ou plusieurs jeux de hasard, aujourd'hui inconnus, dont l'usage est de ne jouer qu'avec trois valeurs. Ce genre de pratique, visiblement connu dans différentes régions de l'Empire romain très éloignées les unes des autres, pourrait même être déjà attesté quatre siècles plus tôt sur le site de la Grande Borne près de Clermont-Ferrand (FR), où deux dés allongés ont été retrouvés dans le même contexte d'habitat et d'artisanat que l'exemplaire dédoublant le chiffre 9, mentionné plus haut (Chavagnac 2015, 132). Le premier, dont le contexte et la datation sont mal connus mais dont le *terminus post quem* doit se situer autour de 300 av. J.-C., arbore quatre faces chiffrées comme il est d'usage pour ces dés laténiens. Il a cependant la particularité d'opposer deux chiffres 5 et deux chiffres 3 (3-5-3-5). Une configuration similaire est observable sur le second dé, découvert dans une structure en creux liée à l'habitat de La Tène C1 (c. 200 av. J.-C.), et qui oppose deux 4 et deux 5 (4-5-4-5) (Chavagnac 2015, 67).

Parallèlement à cette utilisation hypothétique, ce type de dé pouvait tout aussi bien être utilisé comme un instrument permettant d'accélérer une partie de jeu de plateau. Le jeu de plateau le plus probable pour lequel cet objet aurait pu être utilisé à l'époque romaine est le *Ludus Duodecim Scriptorum* ou *XII Scripta* dont une simple partie peut durer plus d'une heure ⁽⁷⁾. Ce jeu, d'après les nombreuses sources littéraires et archéologiques, était joué sur un plateau composé de trois lignes de douze cases. En général, il était joué avec deux dés dont le lancer de chacun d'eux permettait la progression d'un pion tout comme dans le jeu du *TricTrac* ou de l'actuel *Backgammon*. Cependant, il est aujourd'hui connu, grâce aux sources littéraires et archéologiques, que ce jeu possédait une variante durant l'Antiquité tardive qui impliquait l'utilisation d'un plateau composé cette fois de deux lignes de douze cases. Isidore de Séville mentionne dans ses *Étymologies* (XVIII, 64) que le *XII scripta*, qu'il nomme alors *Alea*, devait être joué également avec trois dés et non plus deux, ce qui signifie certainement qu'à cette époque, voire bien avant déjà, la volonté des joueurs était de jouer des parties plus courtes du même jeu. De cette manière, ce dé qui indique uniquement les trois plus fortes valeurs aurait été utilisé à divers endroits de l'Empire assez éloignés les uns des autres pour accélérer la partie d'un jeu particulier et peut-être même celui du *XII Scripta*.

Les dés au chiffre 2 dédoublé

En dernier lieu, penchons-nous sur un cas dont l'interprétation est moins évidente mais dont les possibilités d'utilisation semblent plus nombreuses. Il s'agit d'un dé de type *Sevens* mais sur lequel le chiffre 5 est systématiquement remplacé par le chiffre 2. Le chiffre 2 initialement opposé au 5 ne s'oppose donc plus à ce dernier chiffre mais bien à un second 2.

Quatre exemplaires ont été découverts à ce jour, deux d'entre eux sont issus de contextes mal connus. Le premier, en os, provient de Xanten dans la rue longeant à l'est un quartier artisanal et l'auberge précédemment citée ; le second en roche noire, brisé en deux, a été découvert à Vaison-la-Romaine dans le remplissage de l'abside ouest des thermes de la Maison au buste d'argent

qui devait sans doute être une *schola* (cat. 10) ; ce remplissage, survenant lors de l'abandon de l'édifice, pourrait être daté de la deuxième moitié du III^e s. ap. J.-C. Les deux derniers dés ont quant à eux été trouvés en contexte funéraire. L'un provient d'une inhumation masculine amiénoise du III^e s. ap. J.-C. (fig. 5a, cat. 11) et l'autre d'une inhumation féminine à Cortil-Noirmont (BE) datée de la seconde moitié du II^e s. ap. J.-C. La diffusion de ce type est donc attestée dans tout le territoire de l'est des Gaules et de la rive ouest du Rhin étudié à ce jour, à savoir en Germanie Inférieure, en Gaule Belgique et en Gaule Narbonnaise.

Le chiffrage de ce type de dé est souvent identifié comme une erreur de l'artisan qui, dans la rapidité de production, aurait indiqué à deux reprises le chiffre 2. Bien qu'il soit attesté uniquement sur quatre exemplaires, l'hypothèse qu'il résulte d'une action délibérée doit être privilégiée. En effet, hormis le cas d'un dé de Xanten étudié plus bas, aucun exemplaire connu à ce jour ne dédouble un autre chiffre que le 2.

Une fois encore, il est essentiel de s'interroger sur la/les fonction(s) pouvant être attribuée(s) à ce genre d'objet quelque peu singulier. Tels les dés précédents, celui-ci a tout aussi bien pu être employé dans un jeu où ce petit chiffre 2 a une importance particulière et qui correspondrait à une valeur plus importante que le 6, un *malus* ou même un *bonus*. Cependant, en l'absence de règles de jeux impliquant un tel instrument, il est bien difficile d'approfondir cette hypothèse.

Néanmoins, même sans l'appui de sources littéraires, un lien avec une activité frauduleuse peut être envisagé. En effet, comme pour le dé aux trois valeurs, le chiffre 2 étant toujours incisé sur deux faces qui s'opposent, il est impossible pour le joueur abusé de percevoir ces deux faces d'un seul coup d'œil une fois qu'il tombe sur la table, à moins de se lever de sa chaise et d'en faire le tour ou de manipuler l'objet, ce qui interromprait le jeu.

Une nouvelle expérimentation a été menée avec la participation du personnel du Musée de Picardie d'Amiens. L'objectif était de jouer au jeu du coup le plus haut en pariant des mises matérialisées toujours par des monnaies en plastique. Comme pour l'expérience précédente, j'ai fourni un set de trois dés tout en ayant pris soin, cette fois, de glisser discrètement une réplique du dé étudié dans celui de l'adversaire.

Chacun des joueurs testés en possession de ce dé était donc désavantagé et a perdu de grosses sommes, mais à l'issue des parties, aucun d'entre eux n'a soupçonné la moindre triche même si, parallèlement à cette expérimentation, tous connaissaient le grand intérêt que je portais à l'exemplaire en os conservé dans leurs collections. Cependant, l'homme, avertissant les deux autres joueuses qu'une triche était probable de ma part, prit le dé truqué et l'examina pendant une trentaine de secondes, observant chaque face sans déceler l'anomalie. Cette expérimentation a donc démontré d'une manière claire qu'un tel dé pouvait être employé frauduleusement pour des jeux de dés avec un adversaire méfiant, si ce dernier était contraint de jouer avec ce matériel.

Jusqu'ici, les questionnements liés à ces objets atypiques ont majoritairement été influencés par la présence du dédoublement du chiffre 2 ; or, l'absence du chiffre 5 doit également être interrogée.

De nos jours, de nombreux magiciens et mentalistes réalisent des tours de prédiction avec des dés normaux mais aussi avec des dés *Sevens* sur lesquels un chiffre est dédoublé sur des faces opposées. Dans ce dernier cas, le tour est simple et le camouflage du dé truqué avec deux autres dés non pipés n'est pas nécessaire.

Voici le mode d'emploi d'un jeu dans lequel l'utilisation d'un tel dé est probable en combinaison avec celle de gobelets, anciennement dénommés *fritilli* :

- disposer en ligne six gobelets et les numéroter de 1 à 6 ;
- placer une pierre sous un gobelet et le déplacer en cinquième position sans que la victime de l'escroquerie ne s'en aperçoive ;
- confier à la victime le dé falsifié et lui indiquer qu'elle doit soulever le gobelet dont le numéro correspond au résultat du lancer. De cette manière, si celle-ci tire un 3, elle devra soulever le gobelet numéro 3.

L'escroc use ensuite de sa rhétorique manipulatrice pour lui expliquer qu'il l'autorise, pour maximiser ses chances de trouver la pierre, à tirer le dé trois ou quatre fois. La victime sera persuadée d'avoir alors toutes ses chances de trouver la pierre sans prêter plus d'attention au dé qui lui a été confié.

Malheureusement pour lui, le joueur abusé ne retournera jamais le gobelet en cinquième position sous lequel se trouve la pierre, car le dé n'est marqué d'aucun cinq.

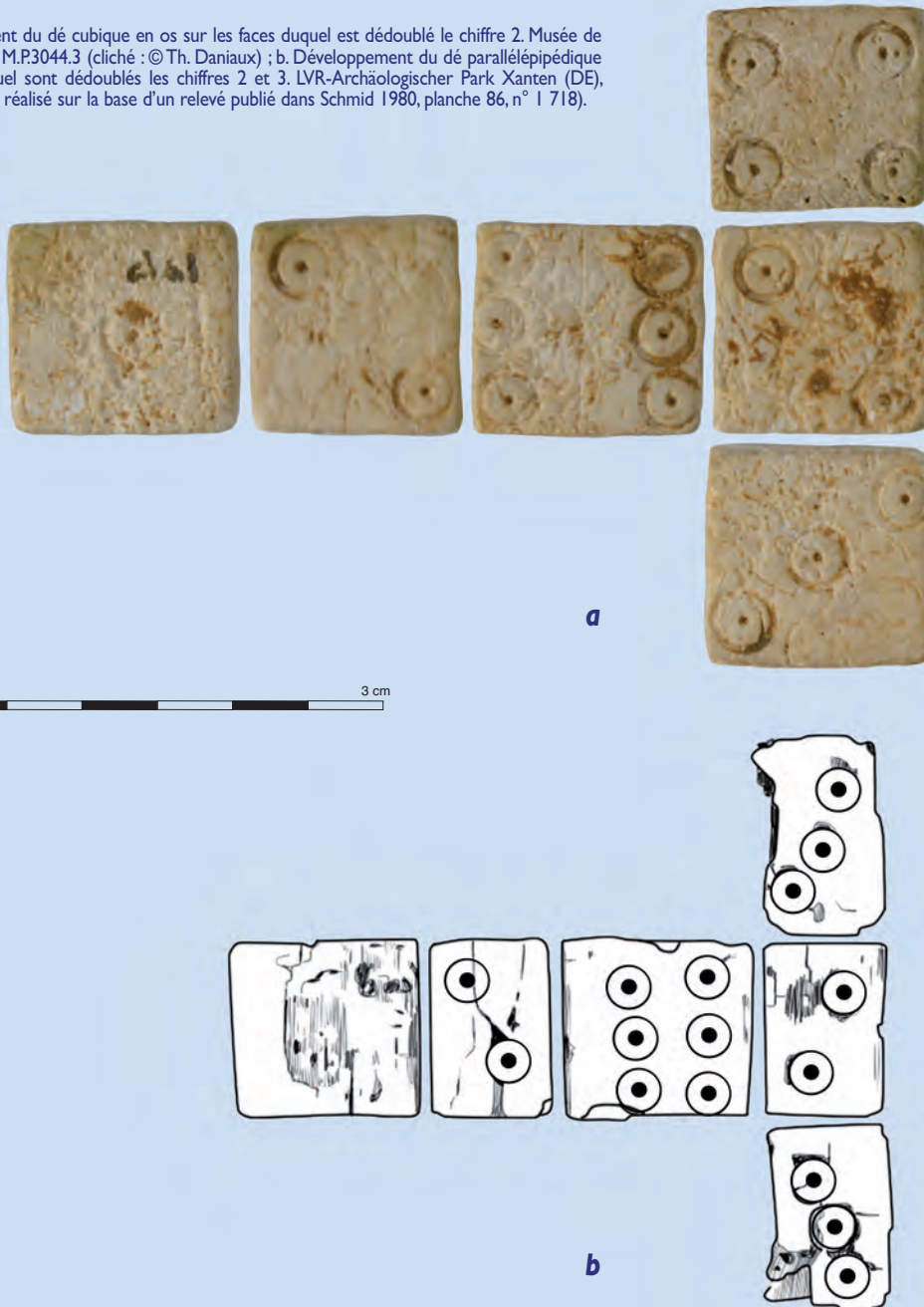
Dans ce cas-ci, une simple pierre est mise en jeu, mais l'escroquerie en devient plus lucrative et intéressante lorsque la victime se voit proposer de miser de l'argent tout en précisant que l'escroc remporte la somme si le joueur ne parvient pas à retrouver la pierre.

Bien évidemment, ce petit jeu d'escroc ne peut pas fonctionner plus de deux fois sur la même personne. L'argent étant toujours sous le gobelet en cinquième position, la victime s'apercevra bien

vite du subterfuge. Le tricheur doit donc user de divers artifices pour donner l'illusion à la victime et au public assistant à son tour que tout ceci n'est que la volonté des dieux.

Après une nouvelle expérimentation menée avec la participation du personnel du Musée de Picardie, il s'avère que le tricheur, rôle endossé par moi-même, doit mettre en confiance les joueurs afin de les tromper et ainsi remporter une mise importante. En premier lieu, le tricheur a tout intérêt à perdre la première et éventuellement la deuxième partie en posant subrepticement le gobelet contenant la pierre dans une autre position que le cinq. Il serait même conseillé pour lui de le mettre en deuxième position car le dé étant doublement marqué par le chiffre 2, la victime a davantage de chances de remporter sa mise. Une fois que ladite victime victorieuse se sent en confiance, l'escroc peut lui suggérer d'augmenter sa mise tout en déplaçant cette fois

Fig. 5 — a. Développement du dé cubique en os sur les faces duquel est dédoublé le chiffre 2. Musée de Picardie, Amiens (FR), n° M.P.3044.3 (cliché : © Th. Daniaux) ; b. Développement du dé parallélépipédique en os sur les faces duquel sont dédoublés les chiffres 2 et 3. LVR-Archäologischer Park Xanten (DE), n° inv. 16883/b01 (dessin réalisé sur la base d'un relevé publié dans Schmid 1980, planche 86, n° 1 718).



le gobelet contenant la pierre sur la cinquième position. De cette façon, la victime perdra sa mise au profit du charlatan sans soupçonner la moindre triche.

Il est possible que ce jeu ait été pratiqué par le propriétaire de la sépulture du III^e s. ap. J.-C. précédemment citée, découverte rue Delpech à Amiens au XIX^e s. (Bayard *et al.* 2006, 164-165). Celui-ci avait été enseveli avec quatre dés de type *Sevens* dont celui au 2 dédoublé et parmi lesquels trois ont exactement les mêmes dimensions, à savoir 1,3 cm de côté ; le quatrième étant un dé miniature. Ces dés étaient accompagnés de 93 jetons en os, dont 31 sont biseautés sur leur face inférieure pour faciliter leur préhension lorsqu'ils sont disposés sur une surface plane. Qui plus est, certains sont visiblement inscrits de ce qui semble être des valeurs ou des symboles. Deux d'entre eux sont inscrits d'un "X" ou d'un "XII", un troisième comprend sur sa face supérieure six traits rayonnant autour du centre, un autre porte un chiffre "III", un cinquième ce qui ressemble à un trident, un sixième un damier schématisé à neuf cases, le suivant un "XII" sur sa face inférieure et un "III" sur sa tranche. Enfin, un dernier expose un "A" ou un "V" sur sa face inférieure et un "IIII" dédoublé sur deux endroits opposés sur sa tranche.

Dés et jetons portent des traces d'usures à tel point que les ocelles de la face portant le chiffre 4 de l'un des dés ont dû être incisés une seconde fois pour assurer leur lisibilité. Cette usure témoigne d'une forte utilisation des dés par le propriétaire et les valeurs indiquées sur les jetons pourraient laisser entendre que ces derniers ont pu servir de mise. De cette manière, les jetons inscrits d'un "X", trouvés par centaines en Gaule romaine, pouvaient éventuellement signifier que le joueur misait un *denarius* d'argent, monnaie de référence du système monétaire romain. L'utilisation de jetons en os permettait certainement de contourner les lois interdisant les jeux d'argent (Pichonnaz 2018, 15-39) et d'éviter un trop grand déshonneur aux yeux de la société (Purcell 1995, 8 ; Vespa 2020, 181-188).

Enfin, la grande quantité de jetons présente au côté de ces dés peut en l'occurrence indiquer le succès que son propriétaire avait aux jeux d'argent. Ce succès pouvait même probablement être dû à la présence très discrète du dé présentant un dédoublement du 2, copie presque conforme des deux autres exemplaires de mêmes dimensions compris dans le set.

Afin d'éveiller moins de soupçons, il est possible qu'un tricheur très habile puisse changer son dé avec un autre, non truqué, pour diminuer ses chances de gagner à chaque partie, ou avec un dé truqué de même manière mais dédoublant un autre chiffre après le passage d'un joueur malchanceux. Si le public assistant à ses tours est en grand nombre, il est en effet préférable qu'il ne s'aperçoive pas que la pierre se trouve trop souvent en cinquième position. Cependant, il est également possible d'imaginer qu'un tricheur moins subtil utilise un objet sur lequel plusieurs chiffres sont dédoublés. C'est le cas d'un dé parallélépipédique du deuxième type, décrit plus haut, retrouvé dans les fouilles du carrefour délimitant au sud-est l'*insula* 32 à Xanten et affichant le chiffre suivant (fig. 5b, cat. 12) :

M : I ? ; FL1 : 2 ; P : 6I ; FL2 : 2/ ; BS : 3/ ; BI : 3

Ce dé *Sevens* a la particularité de dédoubler les chiffres 2 et 3, masquant alors l'absence respectivement des chiffres 5 et 4. L'escroc pouvait alors, à loisir et dans différentes parties, choisir de placer la mise sous le gobelet 5 ou 4.

Après expérimentation, l'hypothèse de l'utilisation de ce dé dans des activités de charlatanisme, que ce soit au jeu des gobelets ou au jeu du coup le plus haut, est probable. Cependant, comme mentionné dans la description des dés parallélépipédiques, sa morphologie fait que les chiffres 1 et 6 ressortent une fois sur deux. Une telle contrainte, bien que prolongeant une partie, pourrait faire en sorte que les chiffres 2 et 3 ne sortent pas trop souvent l'un à la suite de l'autre, ce qui éveillerait les soupçons de la victime. Dans ce cas-ci et comme mentionné au début de l'article, la morphologie et le marquage du dé fonctionnent parfaitement en adéquation pour qu'un escroc expérimenté puisse amasser beaucoup d'argent en employant le même dé sans changer trop souvent de victime et sans devoir fuir la place de jeu par crainte d'être découvert.

L'utilisation de tels dés dans le cadre de la tromperie dans un jeu d'argent est alors plus que probable. Néanmoins, l'objet seul n'est pas l'élément qui détermine la réussite des mauvais tours de son utilisateur. En effet, ce dernier devait utiliser des outils invisibles suivant le type de joueur et le public qu'il avait face à lui. Il devait certainement acquérir un sens de la rhétorique, du mensonge et de la manipulation avec de l'entraînement, mais il devait également posséder une grande habileté pour déplacer le gobelet contenant la pierre dans la position qu'il souhaitait sans que sa victime ne s'en aperçoive.

Ce genre d'artefact n'était donc certainement pas manipulé par n'importe quel tricheur, mais il est peu probable qu'ils aient servi dans des jeux où la somme d'argent mise était trop grande. Pour des mises plus élevées, il est certain que la victime aurait vérifié les dés de son adversaire d'une manière beaucoup plus méticuleuse que les personnes testées dans le cadre de notre étude. Dans ce cas, le tricheur avait plus intérêt à faire confectionner un dé à moitié évidé ou fourré de limaille de plomb tel que les deux exemplaires conservés au *Lugdunum*-musée et théâtres romains de Lyon, ainsi que celui retrouvé à Limoges dans la maison dite des "nones de Mars" (Coulon 1994, 92) ou encore celui provenant de l'épave d'Arles-Rhône 3 (Feugère 2013, 45). Ces objets étaient, de par leur facture très soignée, le fruit très coûteux d'artisans expérimentés ayant réalisé un véritable travail d'orfèvre.

L'inhumation de Cortil-Noirmont peut cependant ouvrir un champ de réflexion différent sur l'emploi de ce dé au chiffre 2 dédoublé. Cette sépulture de la seconde moitié du II^e s. ap. J.-C., fouillée en 1875, est une tombe à *tumulus* renfermant l'urne cinéraire d'une femme dont le *praenomen*, *Sulpicia*, est inscrit sur une oenochoé en verre (Mariën 1978, 18). Cette femme, visiblement issue de la noblesse locale, était accompagnée d'une riche vaisselle exclusivement en verre et en bronze dont certaines pièces sont importées depuis la région du Bas-Rhin, d'Hispanie et d'Italie. Parallèlement à ce mobilier se trouvent notamment des pièces en cristal de roche et en ambre dont les plus remarquables prennent respectivement la forme d'un lézard et d'une

coquille figurant un capricorne ailé tenant une urne. Si les deux créatures sont psychopompes, la forme de la coquille est intimement liée à *Vénus/Nantosuelta*, déesse grandement représentée en contexte funéraire de par son union à *Succelus*, dieu celte des enfers.

Aux côtés de ces objets ont également été récoltés neuf pions en ambre et sept en verre jaspé ainsi qu'un dé en os au chiffre 2 dédoublé (cat. 13). La présence de pions noirs et blancs ayant une section convexe, souvent au nombre de trente, est fréquemment attestée au sein du mobilier funéraire des tombes à *tumuli* belges de Hesbaye et pourrait évoquer la pratique, dans la vie comme dans la mort, du *Ludus Duodecim Scriptorum*. Bien que la tombe de *Sulpicia* présente un matériel similaire, l'absence de traces d'usure sur les pions comme sur le dé semble écarter l'hypothèse d'une utilisation ludique de son vivant. Ce dé pourrait cependant tout de même faire référence à la signification symbolique de ce jeu décrite par Isidore de Séville (*Étymologies*, XVIII, 60-64). Ce dernier mentionne en effet que le plateau est divisé en pistes de six cases faisant référence aux six âges de la vie humaine. Le dédoublement du chiffre 2 pourrait alors indiquer que la défunte serait décédée durant le second âge de la vie, la puberté. Cette mort prématurée pourrait être accentuée par le dépôt de pions en ambre puisque, d'après Diodore *Siculus* (5.23), cette matière est aussi liée au deuil après la mort d'une jeune personne, car elle évoque les larmes d'ambre des Héliades après leur métamorphose en peupliers dans le mythe de Phaeton (Davis 2018, 72).

Parallèlement, l'association de ce dé avec les deux matériaux magiques que sont l'ambre et le cristal de roche fait de ce dépôt un assemblage aussi symbolique que rituel. Le dé, fabriqué dans le matériau humble qu'est l'os, semble tout autant chargé d'une signification particulière avec le dédoublement du chiffre 2. S'il n'est pas simplement un talisman de chance, il pourrait ici signifier le passage entre la vie et l'autre monde, car il reproduit à lui seul cette dualité sans cesse présente dans le matériel funéraire de cette tombe. Cette dualité est notamment marquée par l'opposition systématique entre des matériaux chauds et froids. L'ambre, d'une part, dont la couleur évoque la lumière, le feu, le soleil et dont le simple frottement provoque de la chaleur, peut symboliser la vie (Davis 2018, 71). Le cristal de roche, d'autre part, évoque la lune et la forme solide et froide de l'eau, astre et liquide sans cesse liés à l'autre monde. Le set de jeu répète cette dualité en alignant des pions en ambre flamboyants affrontant des pions en verre sombres et froids. Au nombre de sept, ces pions peuvent également évoquer les sept planètes auprès desquelles la défunte est conduite par le capricorne ailé, figuré sur la coquille d'ambre. Ces sept planètes et donc ces pions pourraient faire référence à l'île des bienheureux, dont l'emplacement migre de l'océan aux cieux à l'époque sévérienne et où les vertueux défunts sont conduits (Mariën 1978, 22).

La présence d'un dé et d'un set de pions de jeu dans cette tombe semble donc suivre une tradition de dépôt funéraire visible en Hesbaye tout en remplaçant la fonction ludique par une fonction symbolique, rituelle au travers d'un jeu de formes, de couleurs et de matières.

L'utilisation de ces dés au chiffre 2 dédoublé peut donc d'une part être ludique dans une démarche de tricherie comme l'a montrée l'expérimentation, mais elle peut d'autre part être hautement symbolique, voire rituelle, comme l'atteste la tombe de Cortil-Noirmont.

Conclusion

L'étude des dés pleins *Sevens* en os de Gaule romaine a donc permis dans un premier temps de comprendre que les artisans associaient volontairement, ou suivant la demande d'un commanditaire, morphologie et configuration afin de créer des outils favorisant l'une ou l'autre face autre que le 6.

Dans un second temps, des dés cubiques inspirés des exemplaires *Sevens* ont été réalisés, mais avec des modifications relativement discrètes. Si ces exemplaires sont beaucoup plus rares, voire uniques, et qu'une période d'utilisation précise leur est difficilement attribuable, la plupart des dés gallo-romains ont été découverts dans des contextes publics de grande fréquentation ou montrent une usure significative pouvant attester leur utilisation dans le domaine ludique et ce de différentes manières. Les dés, tels que celui à neuf points et celui aux trois valeurs, utilisés entre la deuxième moitié du I^{er} et le II^e s. ap. J.-C., pouvaient être employés par des joueurs dont la volonté est de jouer des parties rapides ou dans lesquelles ces chiffres ont une symbolique importante. D'autres, dont la configuration est plus discrète à l'image des dés dédoublant les chiffres 2 et 3, dont l'usage est attesté entre la deuxième moitié du II^e et le III^e s. ap. J.-C., semblent avoir été employés aussi bien pour des pratiques ludiques frauduleuses que pour des activités rituelles.

La variété de dés *Sevens* trouvés dans des contextes publics atteste donc l'existence d'une vaste quantité de jeux, voire de variantes de jeux dont l'objectif principal n'était pas nécessairement d'utiliser des dés cubiques octroyant les mêmes chances de tirage pour chaque face. Bien au contraire, si leur utilisation n'était ni frauduleuse ni rituelle, les dés étudiés dans cet article étaient destinés à des types de pratiques ludiques, peut-être déjà connues à l'époque laténienne, au cours desquelles certaines valeurs étaient largement favorisées ou défavorisées pour des raisons somme toute encore obscures à nos yeux. Peut-être la réponse est-elle à trouver dans l'attrait des jeux pour les anciens au cours desquels la victoire ou la défaite s'obtenait par la réalisation de coups et de combinaisons de coups. Toujours est-il que cette problématique ne peut être résolue par les sources littéraires qui n'évoquent que le nom de certains coups sans les décrire et qui se rapportent davantage aux jeux d'osselets⁽⁶⁾.

Thomas DANIAUX,
doctorant ERC *Locus Ludi*
Université de Fribourg-CH/
Université de Bretagne-Sud
thomas.daniaux@unifr.ch

Notes :

(1) Je tiens à remercier Bernd Liesen, Bernhard Rudnick du LVR Archäologischer Park ; Agathe Jagerschmidt, Rémi Jourde du Musée de Picardie ; Cécile Evers, Florence Carlier des Musées Royaux d'Art et d'Histoire de Bruxelles ; Cécile Matthey, Sophie Delbarre-Bärtschi, Sophie Romanens, Sandrine Bosse, Andreas Schneider du Musée Romain d'Avenches ; Georges Cardoso, Luc Berthet, Geneviève Galliano du *Lugdunum*-musée et théâtres romains ; Christine Bezin, Mélanie Bienfait du Musée archéologique Théo Desplans ; Sidonie Rican des Musée et site de Vieux-la-Romaine ; Laurent Flutsch et Sophie Weber du Musée romain de Lausanne-Vidy pour leur accueil, leur collaboration et l'aide précieuse qu'ils m'ont apportée dans l'étude du matériel archéologique présenté dans cet article. Merci également à Ulrich Schädler et Gérard Coulon pour leurs conseils avisés dans la recherche documentaire, à Michel Feugère et Véronique Dasen pour leur soutien, leurs excellents conseils et la relecture attentive, à Dominique Frère, Christophe Picod et mes proches pour leur soutien. À Lou-An Daniaux, un remerciement particulier pour son aide précieuse et talentueuse dans le DAO. Merci aussi à mes anciens étudiants en Histoire Licence 2 de l'Université de Bretagne-Sud et au personnel du Musée de Picardie pour s'être prêtés à la réalisation d'expérimentations concernant des jeux de plateau et des jeux de dés anciens. Enfin, remerciement à Isabelle Bertrand et à l'équipe d'édition me permettant de publier cet article dans la revue *Instrumentum*.

(2) Les institutions visitées sont le Musée romain d'Avenches, le Musée romain de Lausanne-Vidy, le Musée d'Yverdon et Région, le Musée de Picardie d'Amiens, le SRA de Reims, le Musée Saint-Rémi de Reims, le *Forum* antique de Bavay, *Lugdunum*-musée et théâtres romains, le Musée gallo-romain de Saint-Romain-en-Gal, le Musée archéologique Théo Desplans de Vaison-la-Romaine, le Musée archéologique départemental de Jublains, les Musée et sites archéologiques d'Argentomagus, les Musée et sites archéologiques de Vieux-la-Romaine, le Musée du Malgré-Tout de Trègnes, l'Espace gallo-romain d'Ath, le Musée gallo-romain de Tongres, les Musées Royaux d'Art et d'Histoire de Bruxelles et le Parc archéologique de Xanten.

(3) ἐξ, ἔν, πέντε, δύο, τρία, τέσσαρα κῦβος ἐλαύνει. Trad. Félix Buffière, Les Belles Lettres (Coll. CUF), Paris 1970, 54.

(4) Les dés creux, contrairement aux dés pleins ici étudiés, ne sont pas extraits de bâtonnets mais bien d'une section complète de la diaphyse. Cette technique, attestée au I^{er} s. de notre ère, permet de produire des objets de gros calibres, mais possède deux problèmes majeurs. En premier lieu, elle ne permet d'extraire que deux ou trois dés d'une seule diaphyse, contrairement à la technique utilisée pour la création des dés pleins qui permet d'en extraire des dizaines. En second lieu, la présence du canal médullaire présent au sein du dé, de forme arbitraire, modifie légèrement l'équilibre du dé et peut potentiellement favoriser une face plus qu'une autre. De plus, ce dernier contraint le marquage des deux faces par lesquelles il débouche par la nécessité de rapporter des opercules taillés sur mesure pour combler les trous qu'il forme. Ce type de production est donc abandonné au début du II^e s. ap. J.-C. en faveur de la technique du bâtonnet qui permet

une production importante en moins de temps et en déployant moins d'énergie.

(5) (grec : Πλειστοβολίνδα) ou *Jeu du plus haut coup* est un jeu pratiqué avec des osselets ou des dés en nombre variable et dont le but est d'obtenir la valeur la plus haute après un lancer.

(6) βέβληκ' Ἀχιλλεύς - δύο κύβω καὶ τέτταρα. Trad. Hilaire Van Daele, Les Belles Lettres (Coll. CUF), Paris 1962, 151.

(7) Voir notamment U. Schädler, *XII Scripta, Alea, Tabula*-New Evidence for the Roman History of "Backgammon". In : A. de Voogt (ed.), *New approaches to board games research: Asian origins and future perspectives*. Leiden 1995, 73-78 ; U. Schädler, Quelques règles de jeux de plateau et de pions. In : V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Catalogue de l'exposition au *Lugdunum*-musée et théâtres romains (20 juin au 1^{er} décembre 2019), Gand 2019, 127-129 ; P. Talloen, Rolling the dice: Public game boards from Sagalassos, *Journal on Hellenistic and Roman Material Culture (HEROM)*, vol. 7.1 & 2, 2018, 97-132 ; Th. Daniaux, Plateaux et jetons de jeu d'Aventicum (Suisse). In : V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Catalogue de l'exposition au *Lugdunum*-musée et théâtres romains (20 juin-1^{er} décembre 2019), Gand 2019, 88-89.

(8) Voir les auteurs suivants : Les coups d'Alexandre et celui de l'éphèbe : Sid. Anti, *Anth. Pal.* VII, 427 ; Le coup de Chios : Sid. Anti, *Anth. Pal.* VII, 427 ; Le coup d'Eurippide : Schol. Plat. *Lys.* 206 ; Poll. *Onom.* IX, 99 ; Le coup de Kos : Poll. *Onom.* IX, 99 ; Le coup de Stesichore : Schol. Plat. *Lys.* 206 ; Léon. Tar, *Anth. Pal.* VII, 422 ; Eust. 1289, 63 ; Poll. *Onom.* IX, 99 ; Le coup de Sinoris : Athen. VI, 247 A ; Le coup du vautour : Plaut., *Curc.* II, 3, 78 ; Le coup de Vénus : Hor., *Od.* II, 7 ; Plaut., *Curc.* II, 3, 80 ; Plaut., *Asin.* 905-906 ; Mart., *Ep.* XIV, 14 ; Prop. IV, 8, 45 ; Ps-Luc., *Am.* XVI.

Bibliographie :

Sources

Socrate, *Anthologie Palatine*. Éd. et trad. Félix Buffière, Les Belles Lettres (coll. CUF), Paris 1970.
Aristophane, *Les Grenouilles*. 1399, Trad. Hilaire Van Daele, Les Belles Lettres (coll. CUF), Paris 1962.

Travaux

Bayard et al. 2006 : D. Bayard, J.-L. Collart, N. Mahéo (dir.), *La marque de Rome. Samarobriua (Amiens) et les villes du nord de la Gaule*. Amiens 2006.

Béal 1983 : J.-C. Béal, *Catalogue des objets de tabletterie du musée de la civilisation gallo-romaine de Lyon*. Paris 1983.

Bertrand 2008 : I. Bertrand, Le travail de l'os et du bois de cerf à *Lemonum* (Poitiers, F) : lieu de production et objets finis. Un état des données. In : I. Bertrand (dir.), *Le travail de l'os, du bois de cerf et de la corne à l'époque romaine : un artisanat en marge ?* Éd. Mergoïl (Monogr. *Instrumentum* 34), Montagnac 2008, 101-144.

Blanc 2003 : P. Blanc, Chronique des fouilles archéologiques 2003. Aux Conches-Dessus, *Insulae* 21, 27, 33, 39, *Bulletin de l'Association Pro Aventico* 45, 2003, 164-167.

Borhy 2002 : L. Borhy, *Alea Falsa Est? Gedanken zu einem trügerischen würfel aus Brigetio*. In : K. Kuzmová et al. (ed.), *Zwischen Rom und dem*

Barbaricum. Festschrift für Titus Kolnik zum 70. Geburtstag. Nitra 2002, 55-58.

Bossert, Fuchs 1989 : M. Bossert, M. Fuchs, De l'ancien sur le forum d'Avenches, *Bulletin de l'Association Pro Aventico* 31, 1989, 12-105.

Bracht 2011 : D. Bracht, Dem Glück ein wenig nachhelfen – Falschspiel in der Antike. In : M. Reuter, R. Schiavone (dir.), *Gefährliches Pflaster. Kriminalität im Römischen Reich* (Xantener Berichte 21), Mainz 2011, 121-126.

Chavagnac 2015 : L. de Chavagnac, *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 de Master 2 en Histoire et Archéologie des Mondes Anciens. Université Lumière Lyon 2, 2015.

Clive 1989 : B. Clive, *Colonia Ulpia Traiana, Insula 38: die Befunde der Grabung 1979 bis 1983* (Rheinische Ausgrabungen 31), Köln 1989.

Coulon 1994 : G. Coulon, *L'enfant en Gaule romaine*. Paris 1994.

Dasen 2018 : V. Dasen, Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques, *Kentron* 34, 2018, 23-50.

Davis 2018 : G. Davis, Rubbing and Rolling, Burning and Burying: The Magical Use of Amber in Roman London. In : A. Parker, S. Mckie (ed.), *Material Approaches to Roman Magic. Occult objects and supernatural substances*, Vol. 2, Oxford-Philadelphia 2018, 69-83.

Feugère 2013 : M. Feugère, Les dés romains. In : V. Dasen, U. Schädler (dir.), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma* 31, 2013, 44-45.

Feugère, Picod 2004 : M. Feugère, Ch. Picod, Reconstitution de dés en matière dure animale, antiques et médiévaux, *Bulletin Instrumentum* 19, juin 2004, 37-41.

Guyonvarc'h, Le Roux 1986 : Ch.-J. Guyonvarc'h, F. Le Roux, *Les Druides*. Rennes 1986.

Manniez 2010 : Y. Manniez, Contribution à l'étude des dés en os d'époque romaine de la cité de Nîmes (F), *Bulletin Instrumentum* 32, déc. 2010, 18-22.

Manniez 2019 : Y. Manniez, Dés classiques et dés spéciaux. In : V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Catalogue de l'exposition au *Lugdunum-musée et théâtres romains* (20 juin-1^{er} décembre 2019), Gand 2019, 76-77.

Mariën 1978 : M. Mariën, Der Tumulus von Noirmont und seine Bernsteinmuschel, *Antike Welt* 9.2, 1978, 17-22.

Pichonnaz 2018 : P. Pichonnaz, La liberté contractuelle et l'interdiction de certains jeux d'argent, *Revue internationale des droits de l'Antiquité* 65, 2018, 15-39.

Poplin 2011 : F. Poplin, Numération et orientation des dés antiques et médiévaux, *Bulletin de la Société Nationale des Antiquaires de France*, 2011, 51-65.

Purcell 1995 : N. Purcell, Literate Games: Roman Urban Society and the Game of Alea, *Past and Present* 147, 1995, 3-37.

Schädler 2013 : U. Schädler, L'art de jouer aux dés. In : V. Dasen, U. Schädler (dir.), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma* 31, 2013, 46.

Schädler 2019 : U. Schädler, Reconstituer les jeux antiques : méthodes et limites. In : V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Catalogue de l'exposition au *Lugdunum-musée et théâtres romains* (20 juin-1^{er} décembre 2019), Gand 2019, 20-22.

Schenk 2008 : A. Schenk, *Regard sur la tabletterie antique. Les objets en os, bois de cerf et ivoire du Musée Romain d'Avenches* (Documents du Musée Romain d'Avenches 15), Avenches 2008.

Schmid 1980 : E. Schmid, Beinerne Spielwürfel von Vindonissa, *Jahresbericht der Gesellschaft pro Vindonissa* 1978, 1980, 58-80.

Vespa 2020 : M. Vespa, Les effets néfastes de la kubeia. Mise en jeu du prestige et de l'image sociale en Grèce classique, *Pallas* 114, 2020, 173-192.

Voogt, Eerkens 2017 : A. de Voogt, J. Eerkens, The Evolution of Cubic Dice from the Roman through Post-Medieval Period in the Netherlands, *Acta Archaeologica*, n.l., 2017, 163-173.

Voogt, Eerkens 2018 : A. de Voogt, J. Eerkens, Cubic Dice: Archaeological Material for Understanding Historical Processes, *Kentron* 34, 2018, 99-108.

Voogt et al. 2015 : A. de Voogt, J. Eerkens, R. Sherman-Presser, Production bias in cultural evolution: An examination of cubic dice variation in experimental and archaeological contexts, *Journal of Anthropological Archaeology* 40, 2015, 151-159.

Catalogue :

Cat. 1

LVR-Archäologischer Park Xanten, dé cubique vierge, os, Ins. 38, 1,4 x 1,4 x 1,5 cm, Inv. 2009/05 ; Musée romain de Lausanne-Vidy, dé cubique vierge, provenance inconnue, datation inconnue, os, 1,4 x 1,4 x 1,2 cm, Inv. VY 00689.

Cat. 2

Aventicum - Site et Musée romains d'Avenches, bâtonnet ayant servi au débitage de dés miniatures, os, Au Lavoëx, époque impériale/post-impériale, L : 4,9 cm ; l : 0,93 cm ; ép. : 1 cm, Inv. 98/10582-01.

Cat. 3

Lugdunum-musée et théâtres romains, dé parallélépipédique de facture spéciale, type 1, donation en 1912 de Mme veuve Tony Chaumartin, demeurant à Sainte-Colombe-lès-Vienne (Rhône), mobilier provenant des fouilles de l'Avenue de la gare, époque impériale, L : 1.8 cm ; l : 1,2 cm ; ép. : 1 cm (M : 1 ; FL1 : 3 ; P : 6- ; FL2 : 4 ; BS : 5 ; BI : 2/), Inv. E 507-5-202.

Cat. 4

Lugdunum-musée et théâtres romains, dé parallélépipédique de facture spéciale, type 2, os, provenance inconnue, époque impériale, L : 1.4 cm ; l : 1.4 cm ; ép. : 1.1 cm (M : 1 ; FL1 : 5 ; P : 6- ; FL2 : 2 ; BS : 4 ; BI : 3/), Inv. SN 285.

Cat. 5

Aventicum - Site et Musée romains d'Avenches, dé parallélépipédique biseauté entre les faces 1 et 5 et 1 et 2, os, Conches-Dessus, Ins. 21, 27, 33, 39, 30/40-70 ap. J.-C., L : 2 cm ; l : 1,7 cm ; ép. : 1,7 cm (P1 : 1 ; P : 5 ; P3 : 6l ; P4 : 2 ; BS : 4 ; BI : 3), Inv. 03/11750-12.

Cat. 6

Aventicum - Site et Musée romains d'Avenches, dé cubique biseauté entre les faces 4 et 1 et 4 et 6, os, Conches-Dessus, Ins. 21, 27, 33, 39, 2^e moitié du I^{er} - début du II^e s. ap. J.-C., L : 1,5 cm ; l : 1,5 cm ; ép. : 1,4 cm (M : 1 ; FL1 : 3/ ; P : 6- ; FL2 : 4 ; BS : 2 ; BI : 5), Inv. 03/12079-23.

Cat. 7

LVR-Archäologischer Park Xanten, dé cubique aux neuf points, os, Ins. 38, II^e s. ap. J.-C., L : 1 cm ; l : 1 cm ; ép. : 1 cm (M : 1 ; FL1 : 5 ; P : 9 ; FL2 : 2/ ; BS : 3 ; BI : 4), Inv. 2015/03.

Cat. 8

Musée archéologique Théo Desplans, Vaison-la-Romaine, dé cubique aux trois valeurs, os, Entre la rue des colonnes et la Maison au Dauphin, deuxième moitié du I^{er} - II^e s. ap. J.-C., L : 1,2 cm ; l : 1,3 cm ; ép. : 1,3 cm (M : 4 ; FL1 : 6- ; P : 4 ; FL2 : 6- ; BS : 5 ; BI : 5), Inv. 990.05.010.

Cat. 9

LVR-Archäologischer Park Xanten, dé cubique au chiffre 2 dédoublé, os, Ins. 38-39, datation inconnue, L : 1,3 cm ; l : 1,3 cm ; ép. : 1,3 cm (M : 1 ; FL1 : 2 ; P : 6l ; FL2 : 2/ ; BS : 3 ; BI : 4), Inv. 9443e.

Cat. 10

Musée archéologique Théo Desplans, Vaison-la-Romaine, fragment de dé cubique au chiffre 2 dédoublé, jais, Abside ouest de l'ensemble thermal de la Maison au buste d'argent, III^e s. ap. J.-C., L : 1,3 cm ; l : 1,2 cm ; ép. min. : 0,8 cm (1-6- ; 3/4 ; 2/2/), Inv. 990.10.298.

Cat. 11

Musée de Picardie, Amiens, dé cubique au chiffre 2 dédoublé, os, 120 rue Delpech, III^e s. ap. J.-C., L : 1,4 cm ; l : 1,4 cm ; ép. : 1,4 cm (M : 1 ; FL1 : 2 ; P : 6l ; FL2 : 2 ; BS : 4 ; BI : 3/), Inv. M.P.3044.3.

Cat. 12

LVR-Archäologischer Park Xanten, dé parallélépipédique sur lequel sont dédoublés les chiffres 2 et 3, os, Ins. 31/36, datation inconnue, L : 1,2 cm ; l : 1,2 cm ; ép. : 0,8 cm (M : 1 ? ; FL1 : 2 ; P : 6l ; FL2 : 2/ ; BS : 3/ ; BI : 3), Inv. 16883/b01.

Cat. 13

Musées Royaux d'Art et d'Histoire, Bruxelles, dé parallélépipédique sur lequel est dédoublé le chiffre 2, os, Tumulus de Cortil-Noirmont, 2^e moitié du II^e s. ap. J.-C., L : 1,3 cm ; l : 1,4 cm ; ép. : 1,2 cm (M : 1 ; FL1 : 2/ ; P : 6l ; FL2 : 2/ ; BS : 4 ; BI : 3), Inv. B501.