

TRAITÉ  
SOCIÉTÉ ROYALE POUR LES SCIENCES - GÖTTINGEN  
PHILOLOGIE - HISTOIRE  
SUITE, VOLUME IX, N° 2

---

# **Le jeu de dés dans l'Inde ancienne**

de

**Heinrich Lüders**

**Berlin**

Weimannsche Buchhandlung

1907

# **Le jeu de dés dans l'Inde ancienne**

de

## **Heinrich Lüders**

---

présenté par F. Kielhorn, dans la séance du 28 Juillet 1906  
traduit de l'Allemand par Gilles Schaufelberger

### **Signification du jeu de dés**

Le jeu de dés et les courses de char étaient les deux plaisirs auxquels les Indiens védiques s'adonnaient avec passion. À l'époque postvédique, les courses de char avaient cessé de jouer un rôle, mais le jeu de dés n'avait toujours pas perdu sa force d'attraction; au contraire il nous apparaît dans l'épopée comme le divertissement préféré de la noblesse, comme le jeu caractéristique des rois. Il était aussi joué avec empressement dans les classes populaires, comme le montrent les Dharmaśāstra avec leurs prescriptions concernant les maisons de jeu et les dettes de jeu. Il en était de même au moyen-âge; qu'il me suffise de rappeler les descriptions bien connues du Mṛcchakaṭika et du Daśakumāracarita. Et même aujourd'hui, le jeu de dés n'est pas mort en Inde, bien qu'il ne possède plus la signification qu'il avait autrefois dans la vie du peuple.

De nombreux passages des textes védiques et épiques nous ont permis de connaître plus exactement cet ancien jeu qui nous est encore obscur; jusqu'à récemment, il n'avait pas été possible d'obtenir quelque chose de sûr. En conclusion de son article "*Sur l'arbre Vibhīdaka*"<sup>1</sup>, Roth devait reconnaître: « Comment se déroulait ce jeu, et quel était son but, personne ne peut le dire ». Si j'ose, malgré cela,

---

<sup>1</sup> *Gurupūjakaumudī*, p. 4

traiter cette difficile question, c'est parce que ces derniers temps, toute une série de textes ont paru, qui me semblent à même d'éclairer cette obscurité où baigne le jeu de dés. Je pense en fait qu'il est possible avec leur aide d'apporter de la clarté, au moins sur quelques points. Mais malgré cela, beaucoup reste encore inexpliqué, et ce nouveau matériel lui-même apporte avec lui de nouvelles difficultés que je ne suis pas capable de résoudre. Je ne peux donc considérer cet article que comme un timide essai dans un domaine qui n'a jusqu'ici connu aucune description satisfaisante.

## **Le Vidhurapaṇḍitajātaka**

Le passage à partir duquel je voudrais partir pour examiner le jeu de dés, parce qu'il en contient la description la plus complète, même si ce n'est pas sous sa forme la plus ancienne, se trouve dans le Vidhurapaṇḍitajātaka (545). On nous y raconte comment le Yakṣa Puṇṇaka défie au jeu le roi des Kuru. Il décrit d'abord la merveilleuse pierre précieuse qu'il mise; puis le récit continue comme suit (VI, 280, 1 sq.):

Après que Puṇṇaka eut ainsi parlé, il ajouta: « Mahārāja, si je devais perdre, je donnerai cette pierre coûteuse; que joueras-tu ? » – « Mon cher, en dehors de ma personne et de mon parasol blanc, tout ce que je possède sera ma mise » – « Alors, ô Seigneur, ne perdons pas de temps. Je viens de loin. Que l'aire de jeu soit préparée ! » Le roi donna des ordres à ses ministres. Ils préparèrent rapidement la salle de jeu, préparèrent pour le roi et pour les sièges des autres rois d'excellents tapis, dressèrent aussi pour Puṇṇaka un siège convenable, et avertirent le roi que le temps était venu. Alors Puṇṇaka adressa au roi la Gāthā suivante (89): « Approche du prix exposé<sup>1</sup>, ô roi; tu ne possèdes pas de pierres

---

<sup>1</sup> Le commentateur comprend les mots upāgatam rāja upehi lakkham comme formant deux phrases: mahārāja jūtasālāya kammaṃ upāgatam (prix: upagatam) niṭṭhitam | ... upehi lakkham akkhehi kīlanatṭhānam upagaccha. Son explication est sûrement fautive. upāgatam ne peut pas avoir le sens qu'il lui donne; il va avec lakkham, qui n'est pas l'aire de jeu, mais, comme le montrent les mots placés immédiatement après, n'etādisaṃ maṇīratanaṃ tav'atthi, « le prix exposé, la mise ». Ce mot apparaît avec le même sens dans Ṛv. II, 12, 14: śvaghñīva yo jīgīvāṃ lakṣaṃ ādad ayaḥ puṣṭāṇi sa janāsa indraḥ. Dans le sanskrit plus tardif, ce mot n'apparaît que dans le composé labdhalakṣa, dont la signification s'est affaiblie. Dans le Mahābhārata et dans Manu, il signifie tout au plus « armé, éprouvé ». Tout au plus, dans MBh, IV, 13, 17, où le qualificatif askṛṭlabdhalakṣāḥ est donné à des lutteurs, l'ancien sens se lit encore. Dans la littérature post-védique, on trouve aussi lakṣya pour lakṣa, avec la même signification.

aussi précieuses. Nous allons combattre selon les règles, et non par la force, et si tu devais gagner, nous payerions rapidement (le gain)<sup>1</sup>»

Alors le roi lui répondit: «N'aie pas peur de moi, jeune homme, parce que je suis le roi. Ce n'est que selon les règles et non pas par la force que nous allons gagner ou perdre». En entendant cela, Puṇṇaka, après avoir pris les rois comme témoins de ce qu'ils allaient jouer selon les règles, adressa au roi la Gāthā suivante (90):

«Éminents princes des Pāñcāla<sup>2</sup>, Sūrasena, Macca et Madda, et des Kekaka<sup>3</sup> aussi! Vous devez veiller à ce que notre combat se déroule sans tricherie et que l'on ne nous fasse rien dans l'assemblée<sup>4</sup>.»

Là-dessus accompagné de cent autres rois, le roi pénétra avec Puṇṇaka dans la salle de jeu. Tous s'assirent sur les sièges qui leur avaient été préparés. Sur un plateau d'argent, ils placèrent des dés d'or. Puṇṇaka, qui était pressé, dit: «Mahārāja, il existe pour les dés vingt-quatre *āyas: māli*,<sup>5</sup> *sāvaṭa*, *bahula*, *sant*<sup>6</sup>, *bhādra*, etc. Choisissez parmi ceux-ci un *aya* qui te plaise.» – «Bien», dit le roi, et il choisit *bahula*; Puṇṇaka choisit *sāvaṭa*. Alors le roi lui dit: «Maintenant, mon cher jeune ami, lance les dés!» – «Mahārāja, ce n'est pas moi le premier, lance-les toi» – «Bien», acquiesça le roi. Or il avait une divinité protectrice, qui dans sa troisième existence précédente avait été sa mère. Grâce aux pouvoirs

---

<sup>1</sup> Je comprends le pali *avākaroti* comme équivalent du sanskrit *apākaroti*, qui signifie souvent «payer» en liaison avec *ṛṇa*.

<sup>2</sup> Fausbøll lit, en suivant les commentaires: *pāñcāla pacchuggata*. Il faut analyser ces mots comme *pāñcālapacc uggata* et *pāñcālapacc* vient de *pāñcālapati*. On trouve aussi *uggata* comme attribut d'un nom de roi dans Jat. 522, 2 (*Kāliṅgarāja panna uggato ayam*) et 37 (*Kāliṅgarājassa ca uggatassa*).

<sup>3</sup> Les quatre premiers de ces noms seraient en sanskrit Pāñcāla ou Pāñcāla, Sūrasena, Matsya et Madra. Les Kekakas seront aussi nommés dans G. 26 du Saṃkicchajātaka (530), et avec les Pāñcāla et les Kuru dans G.1 du Kāmaṇītajātaka. Ce sont naturellement les mêmes que ceux que l'on trouve souvent dans le Mahābhārata et le Rāmāyaṇa sous le nom de Kekayas, Kaikayas ou Kaikeyas. La strophe du Saṃkicchajātaka permet une autre conclusion. Elle dit:

*atikāyo mahisāso Ajjuno Kekakādhipo :  
sahassabāhu ucchinno isim āsajja Gotamam ||*

Il ne peut y avoir aucun doute que cet Arjuna aux mille bras, le roi des Kekaya, qui a tué le ṛṣi Gotama, est identique avec le fameux ennemi des brahmanes Arjuna Kārtavīrya, le roi aux mille bras des Haihaya. Ainsi donc, malgré toutes les difficultés phonétiques, les Kekakas ou Kekayas sont identiques aux Haihayas. D'autres passages sont en faveur de cette identification, sur lesquels je me propose de revenir plus tard.

<sup>4</sup> Le dernier Pāda est: *na no sabhāyāṃ na karoti kiñci*. Le commentaire lit *karonti* au lieu de *karoti*. Je ne suis pas sûr que ma traduction soit juste. Mais les explications des commentaires me semblent incompatibles avec le texte. .

<sup>5</sup> Selon les manuscrits Singhalais; les manuscrits birmans ont *mālikam*.

<sup>6</sup> La virgule avant *santi* dans le texte de Fausbøll est à supprimer.

magiques de celle-ci, il avait l'habitude de gagner au jeu. Elle se trouvait à proximité. Le roi pensa fort à elle, et, chantant le Chant du Jeu, laissa entendre les Gāthās suivantes<sup>1</sup>:

« Tous les fleuves ont des courbes, tous les arbres sont en bois, toutes les femmes commettent le péché quand elles trouvent un séducteur<sup>2</sup> » (1)

« Ô déesse, ..... prends moi au sérieux et sois moi favorable<sup>3</sup> ..... » (2)

« Le dé d'or<sup>4</sup>, à quatre arêtes, haut de huit épaisseurs de doigt<sup>5</sup>, brille au milieu de l'assemblée<sup>6</sup>. Exauce (ô dé), tous nos vœux ! » (3)

« Ô déesse, accorde-moi la victoire ! Vois combien j'ai peu de chance. Un homme qui se réjouit de la compassion de sa mère<sup>7</sup>, est toujours fortuné. » (4)

---

<sup>1</sup> Les vers suivants ne se trouvent que dans le manuscrit birman, et sont fortement dégradés: ils donnent cependant l'impression de strophes anciennes.

<sup>2</sup> Cette strophe se trouve en meilleur état dans le Kuṇāḷajātaka (536, G. 18) et dans le récit en prose de l'Aṇḍabhūtājātaka (62). A la place de *vaṃkanadī*, on trouve *vaṃkagatā* dans l'Aṇḍabhūtāj. et, dans le Kuṇāḷaj. *vaṃkagatī* dans les manuscrits singhalais, apparemment la meilleure lecture, et *gata*, tandis que les caractères birmans offrent ici *vaṃkanatī* (pour *nadī*). Dans le second Pāda, d'après ces deux passages, *kaṭhā vanāmayā* est amélioré en *kaṭṭhamayā vanā*, dans le quatrième Pāda *nivādake* en *nivātaka*. Par contre, nous donnerons l'avantage à la lecture de notre strophe *labbhamāne* sur le *labhamānā* dans les manuscrits singhalais des deux autres Jātakas. En ce qui concerne le mot *nivātaka*, Pischel (Philologische Abhandlung), rapporté par Martin Hertz, p. 75, en s'appuyant sur la strophe du Milindapañha (p. 205 sq):

*sace labhetha khaṇaṃ vā raho vā  
nimantakaṃ vā pi labhetha tādisaṃ |  
sabbā pi itthiyo kareyyu pāpaṃ  
aññaṃ aladdhā pīṭha sappinā saddhiṃ ||*

propose de lire *nimantake*. Cette strophe se trouve également dans Kuṇāḷaj. (G. 19), où l'on a de nouveau *nivātakaṃ* pour *nimantakaṃ*. Comme le commentaire de Kuṇāḷaj. explique *nivātaka* par *raho mantanake paribhedake*, nous pouvons conclure que *nivātaka* est un synonyme de *nimantaka*, séducteur.

<sup>3</sup> Ce vers est complètement dégradé. La seule certitude, c'est qu'on doit lire *patiṭṭhā* au lieu de *patiṭhā*.

<sup>4</sup> Il est clair qu'ici *pāsa* est neutre.

<sup>5</sup> Au lieu de *caturaṃ samaṭhaṅguli*, il faut lire *caturaṃsam aṭṭhaṅguli*, là où l'on dirait en Pali plus tardif: *caturassam aṭṭhaṅgulaṃ*. Pour *caturaṃsa*, voir Pischel, Grammatik des Prakrit-Sprachen, § 74.

<sup>6</sup> Lire *parisāmajjhe*.

<sup>7</sup> D'après le contexte, cela doit être le sens de *mātānukampiko*. Peut-être faudrait-il lire *mātānukampito*.

«Un huitième<sup>1</sup>, c'est *mālika* et un sixième, *sāvaṭa*<sup>2</sup>. Un quart s'appelle *bahula*, et ce qui résulte de la combinaison de deux parents, *bhadra*<sup>3</sup>.» (5)

«Et les vingt-quatre *ayas* ont été parfaitement expliqués<sup>4</sup>: *mālika*, les deux *kākas*, *sāvaṭa*, *maṇḍakā*, *ravi*, *bahula*, *nemi*, *saṃghaṭṭa*, *santi*, *bhadra* et *titthirā*<sup>5</sup>.» (6)

Après que le roi eut chanté ce Chant du Jeu et qu'il a fait rouler les dés dans sa main, il les lança en l'air. A cause des pouvoirs magiques de Puṇṇaka, les dés tombèrent en défaveur du roi. Par suite de sa grande habileté dans l'art du jeu, le roi vit que les dés étaient tombés en sa défaveur. Il recueillit les dés tandis qu'ils étaient encore en l'air, et les lança de nouveau. Cette deuxième fois également, ils tombèrent en sa défaveur. Il s'en aperçut, et les recueillit de la même manière. Alors Puṇṇaka réfléchit: «Ce roi saisit les dés pendant qu'ils tombent et les attrape, bien qu'il joue avec un Yakṣa comme moi. Comment cela se fait-il?» Il comprit que cela était dû au pouvoir magique de la déesse protectrice du roi, et il la regarda avec des yeux comme écarquillés par la colère. Effrayée, elle s'enfuit, et même quand elle eut atteint le sommet de la montagne Cakravāla, elle tremblait encore. Quand le roi lança les dés pour la troisième fois, il vit qu'ils tombaient en sa défaveur, mais par suite du pouvoir magique de Puṇṇaka, il ne put tendre la main pour les attraper: ils tombèrent en défaveur du roi. Alors Puṇṇaka lança les dés: ils tombèrent en sa faveur. Et quand il vit qu'il avait vaincu le roi, il claqua les doigts et cria trois fois: «J'ai gagné ! J'ai gagné !» Et son cri résonna dans tout le Jambudvīpa. Le Maître expliqua la chose ainsi:

«Ils sont venus, enivrés de l'ivresse du jeu, le roi des Kuru et Puṇṇaka, le Yakṣa. Le roi réclama *kali* en lançant les dés, *kṛta* réclama Puṇṇaka le Yakṣa.» (91)

«Ils étaient venus<sup>6</sup> jouer tous les deux, en présence du roi et au milieu de ses amis. Le Yakṣa vainquit l'homme le plus puissant de la terre. Et s'éleva un cri bruyant.» (92)

---

1 Lire *aṭṭhakaṃ*.

2 C'est la forme exacte, comme nous le verrons plus tard, et non pas *sāvaṭṭa* comme dit le manuscrit.

3 Lire *dvibandhusandhika bhadrakam*.

4 Le *ti* après *pakāsītā* est à supprimer.

5 Sur les expressions techniques de cette strophe, et de celles qui précèdent, voir les remarques plus bas.

6 J'ai pris la solution de Fausbøll, *samāgatā* pour *samāgate*.

## Le Jātaka et le Mahābhārata

En lisant ce passage, chacun se souviendra des deux scènes de jeu bien connues du Mahābhārata, spécialement celle du Sabhāparvan. L'image de la *jūtasālā* du roi des Kuru avec ses rangées de princes qui suivent avec une attention soutenue le jeu du roi et du Yakṣa, correspond exactement à celle de la *sabhā* de Duryodhana lors du grand combat de Śakuni avec Yudhiṣṭhira, telle qu'elle est décrite en MBh, II, 60, 1 sq. Même les expressions sont identiques dans les Gāthās et dans l'épopée. G. 91 dit des deux joueurs: *te pāviṣuṃ akkhamadena mattā*. L'épopée connaît aussi l'expression « enivrés par le jeu », ou « par l'ivresse du jeu »: elle apparaît même en *triṣṭubh*, comme dans la Gāthā, au détriment du Pāda. MBh II, 67, 4 rapporte l'ambassade de Draupadī:

*Yudhiṣṭhira dyūtamadena matto Duryodhano Draupadī tvām ajaiṣīt |*

et elle répondit (5):

*mūḍho rājā dyūtamadena matto hy abhūn nānyat kaitavam asya kiṃcit |*

En *śloka*, à cause de la métrique, cela a été légèrement modifié. En MBh III, 59, 10, Nala dit:

*tam akṣamadasaṃmattaṃ suhr̥dāṃ na tu kaścana |*

*nivāraṇe 'bhavac chakto dīvyamānam ariṃdamam ||*

De même que Puṅṅaka avait insisté avant le jeu sur le fait qu'il devait se dérouler sans tricherie (G.89-90): *dhammena jīyāma asāhasena* et *passantu no te asaṭhena yuddhaṃ*, de même Yudhiṣṭhira insiste aussi sur le « fair play » (MBh II, 59, 10;11:

*dharmeṇa tu jayo yudhe tatparaṃ na tu devanam |*

*ajihmam aṣaṭham yuddham etat satpuruṣavratam ||*

Ce sont des correspondances qui montrent l'étroite relation entre l'épopée et la poésie des Gāthās.

## Les Apsaras et le jeu de dés

Le rôle que la déesse joue dans le récit est particulièrement intéressant. De tout ce que nous savons d'elle, il ressort que nous devons l'imaginer comme une Elfe ou une Apsaras, même si elle n'est pas décrite ainsi dans le texte. Le Jātaka utilise ici une représentation qui était courante dans les temps védiques. D'après l'Atharvaveda, le jeu de dés jouissait d'une faveur toute spéciale de la part des Apsaras. Les Apsaras sont *akṣakāmā*, aimant les dés (Av. II, 2, 5), *sādhudevini*, jouant bien (Av. IV, 38, 1; 2); elles prennent plaisir aux dés, *yā akṣeṣu pramodante* (Av. IV, 38, 4); elles versent du *ghṛta* dans les mains du joueur et mettent son adversaire en son pouvoir (Av. VII, 114, 3). Deux hymnes leurs sont spécialement consacrés, VI,

118 et IV, 88, 1-4. Dans le premier, on implore deux Apsaras de pardonner les tricheries qui ont eu lieu dans une partie de dés. Le deuxième s'adresse à une Apsaras en la priant d'assister à la partie et il est exactement semblable, non par les mots mais par le fond, au Chant que le roi chante dans le Jātaka au début de la partie. Si l'Apsaras peut apporter une aide pendant le jeu, et comment elle le fait, cela ne ressort pas clairement des récits des Jātakas; on nous dit juste ici que le roi avait l'habitude de gagner grâce à son pouvoir magique, et que cette fois également, elle était à proximité et qu'elle avait au moins écarté le malheur, jusqu'à ce que, effrayée par le regard de colère du Yakṣa, elle ait fui. Peut-être les conceptions dont il est question ici n'étaient-elles pas encore très claires pour le conteur lui-même. L'hymne IV, 38 de l'Atharvaveda s'exprime plus clairement sur la *māyā* de l'Apsaras (V, 3). Il y est dit qu'elle danse avec les *ayas* (V, 3), qu'elle fait les coups *kṛta* dans le *glaha* (V, 1) ou qu'elle les saisit (V, 2), ou qu'elle prend le coup *kṛta* dans le *glaha* (V, 3)<sup>1</sup>. On pourrait penser que les Apsaras dansent en l'air et, avec des mains invisibles, tournent les dés tandis qu'ils flottent en l'air de telle manière qu'ils retombent pour le bonheur du joueur qu'elles favorisent.

## Les femmes et le jeu de dés

Le Chant du Jeu dans le Jātaka n'est cependant pas totalement homogène. Le premier vers est en tout cas une incantation utilisée pour le jeu de dés: il n'a rien à voir avec le fait de croire en l'aide des Apsaras, mais ressort d'une autre conception, comme nous le montre l'Aṇḍabhūtajataka (62). On y raconte l'histoire d'un roi qui avait l'habitude de jouer avec son Purohita et qui gagnait toujours, car en lançant les dés, il chantait cette Gāthā. Pour éviter une ruine complète, le Purohita prit chez lui une pauvre femme enceinte dont il savait qu'elle donnerait naissance à une fille, et quand l'enfant fut né, il l'éleva sans lui laisser rencontrer aucun autre homme que lui. Quand la jeune fille fut en âge, il l'épousa. Il recommença alors à jouer avec le roi comme autrefois, et dès que le roi avait chanté cette Gāthā, il ajoutait: «sauf ma femme», et il gagnait, car l'incantation du roi avait perdu toute sa force. Le roi comprit qu'une femme n'ayant appartenu qu'à un seul homme devait se trouver dans la maison du Purohita et décida de la faire séduire. Avec l'aide d'un jeune garçon il réussit dans son dessein, et aussitôt que cela fut arrivé, le Purohita perdit de nouveau aux dés.

---

<sup>1</sup> Nous reviendrons plus tard sur la signification de ces diverses expressions.



Nous avons ici l'idée qu'une femme fidèle apporte sans faute la chance au jeu à son mari. On retrouve la même idée, je crois, à la base d'une strophe de Nala, qui ne prend sa pleine signification que grâce à cette interprétation. MBh, III, 59, 8 dit:

*na cakṣame tato rāja samāhvānaṃ mahāmanāḥ |*

*Vaidarbhyāḥ prekṣamānāyāḥ paṇakālam amanyata ||*

«Alors, ce roi généreux ne put plus supporter les défis (de Puṣkara). Comme la princesse des Vidarbha regardait, il pensa que le temps était venu de jouer.»

Nala est persuadé que la présence de sa fidèle épouse lui portera chance. Le fait qu'il perde malgré cela est dû au fait qu'il est possédé par Kali.

Cela explique aussi peut-être que lors de l'Oracle des Dés, comme le décrit la Pāśakakevalī<sup>1</sup>, une *kumārī*, c'est-à-dire une jeune fille pas encore nubile, doit bénir les dés et les lancer. À la place de l'épouse fidèle, c'est une jeune fille qui n'a pas encore connu d'homme<sup>2</sup>. Que cette *kumārī* soit une représentante de Durgā, comme l'a supposé Weber<sup>3</sup>, et comme Schröter<sup>4</sup> après lui l'a affirmé, il n'y a aucune raison qui oblige à le croire.

## L'aire de jeu

Plus importantes que ces contributions à l'ancien folklore indien, sont les conclusions que nous permet le Vidhurapaṇḍitajātaka sur les accessoires et la technique du jeu.

Avant que le jeu commence, Puṇṇaka demande au roi de faire préparer le *jūtamaṇḍala*. Cette expression, que l'on trouve aussi dans le Mahābhārata (*dyūtamaṇḍala*, MBh, II, 79, 32) et dans l'Harivaṃśa (Viṣṇup. 61, 54)<sup>5</sup>, et pour laquelle on trouve aussi les synonymes *keḷīmaṇḍala* (voir ci-dessous), *jūḍialamaṇḍalī* (voir ci-dessous), *dhūrtamaṇḍala* (Yajñavalkya, II, 201), a été expliquée par Pischel<sup>6</sup>. C'est le cercle qui est tracé avant le commencement du jeu autour des joueurs, et qu'ils ne doivent pas quitter, sauf s'ils se sont acquittés de leurs obligations. Nārada XVII, 5 dit clairement:

*aśuddhaḥ kitavo nānyad āśrayed dyūtamaṇḍalam |*

1 Dans l'introduction du BA, strophe 8. Schröter, Pāśakakevalī, p. 17.

2 On trouve encore des croyances semblables chez les joueurs; c'est ce que raconte Fontane dans son roman «Stine» (Ges. Romane und Erzählungen XI, p. 243), «Stine se tenait derrière la chaise de Papageno et devait l'écouter: assurer "une pure jeune fille porte chance".»

3 Monatsberichte der Kgl. Preuss Akademie des Wissenschaften zu Berlin, 1859, pp. 162 sq.; Indische Streifen, vol. I, p. 279.

4 A. a. O. S. XIII.

5 MBh, VIII, 74, 15 emploie dans le même sens le simple mot *maṇḍala*. Nīlakaṇṭha explique ce mot par: *dyūte śārīsthāpanapaṭṭam*, ce qui est sûrement erroné.

6 Philologische Abhandlungen, Rapporté par Martin Herz, pp. 74 sq.

«Aucun joueur ne doit entrer dans une autre aire de jeu, tant qu'il n'a pas payé ses dettes»

Dans le *Mṛcchakaṭika*, Māthura trace le cercle (*jūḍialamaṇḍalī*) autour du barbier qui ne veut pas payer ses dettes de jeu et ce dernier, vexé, crie: «Comment? Je suis lié par ce cercle? Au diable! C'est un usage auquel nous autres joueurs ne pouvons pas couper<sup>1</sup>.» Dans les *Jātakas*, ce cercle est encore plus souvent évoqué. Pischel a montré que, dans l'*Aṅḍabhūtajātaka* (I, 293, 11) citée plus haut, le roi dont on raconte l'histoire a fait tracer le *jūtamaṇḍala* avant de jouer avec son Purohita. Encore plus intéressant un passage du *Littajātaka* (91)<sup>2</sup>. D'après ce *Jātaka*, le Bodhisattva était autrefois un joueur de dés à Benarès. Il est dit ensuite exactement: «Il y avait aussi un autre joueur, un mauvais joueur. Quand il jouait avec le Bodhisattva et qu'il gagnait, il ne brisait pas le cercle (*keḷimaṇḍalaṃ na bhindati*); Mais quand il perdait, il cachait un dé dans sa bouche, et en disant "J'ai perdu un dé", il coupait le cercle et s'en allait (*keḷimaṇḍalaṃ bhinditvā pakkamati*)» L'histoire montre qu'en certaines circonstances, comme la sortie d'un dé hors du cercle, celui-ci perdait sa force de coercition<sup>3</sup>. Mais s'il y a tromperie et que celle-ci est découverte, comme le prescrit Nārada, XVII, 6, on condamnera le mauvais joueur à être chassé du cercle après qu'on lui a attaché un collier de dés autour du cou.

## Le plateau de jeu

Les deux joueurs s'asseyent l'un en face de l'autre à l'intérieur de l'aire de jeu. Entre les deux se trouve, comme le décrivent les *Jātakas*, un plateau, le *phalaka*. Ce plateau était totalement lisse; dans l'*Alambusajātaka* (G. 17, 523) on lui compare les cuisses d'une jeune fille:

---

<sup>1</sup> Voir Pischel, a. a. O., qui renvoie à Regnaud, le premier à avoir correctement expliqué ce passage.

<sup>2</sup> Le récit de ce *Jātaka* est sous forme raccourcie, mais reproduit les *Gāthās*. Voir Leumann, Acte du sixième Congrès des Orientalistes, Leide, III, p. 485.

<sup>3</sup> Cette histoire prouve mon opinion que dans *Ṛv.* I, 92, 10: *śvaghñīva kṛtnur vija āminānā martasya devī jarayanti āyuh*, et *Ṛv.* II, 12, 5: *so aryaḥ puṣṭīr vijā iva mināti*, l'expression *vija ā mināti* ne peut signifier «Il fit disparaître les dés», comme le supposent Roth dans le petit P.W. (sous *mī*) et Zimmer, *Altind. Leben*, p. 286. Ce joueur qui fait disparaître les dés, sera expressément désigné en I, 92, 10 comme *kṛtnu*, «lançant le bon coup», et par là «gagnant»; mais en cachant les dés, il peut tout au plus, comme le montre le *Jātaka*, mettre fin au jeu, et éviter ainsi des pertes ultérieures. A cause du passage similaire *Ṛv.*, II, 12, 4: *śvāghñīva yo jīgīvāṃ lakṣam ādad aryaḥ puṣṭāni sa janāsa Indraḥ*, je tiens pour hautement probable que *vij*, comme *lakṣa*, soit la mise, comme a déjà traduit Bollensen (*Or. u. Occ.* II, p. 484) et comme propose aussi le petit P. W. Comme le joueur gagnant emporte une mise après l'autre, les *Uṣas* emportent les jours des hommes et Indra les biens de ses ennemis. Pour le sens que j'ai donné à *kṛtnu*, j'en renvoie l'explication à plus tard.

*anupubbā va te ūrū nāganāśasamūpamā |*  
*vimaṭṭhā tuyhaṃ sussoṇī akkhassa phalakaṃ yathā | |*

Dans le Vidhurapaṇḍitajātaka et aussi dans l'Anḍabhūtajātaka (I, 290, 1) elle est d'argent quand elle appartient à un roi. Son utilisation n'est pas claire dans le Vidhurapaṇḍitajātaka, car on nous en dit seulement que les serviteurs y placent les dés qui serviront au jeu. Dans l'Anḍabhūtajātaka, par contre on nous dit que le roi y lance les dés quand il joue (*rajataphalake suvaṇṇapāsake khipati*). Elle a aussi pour but de fournir une surface solide bien délimitée où les dés doivent retomber.

## L'Adhidevana

À part dans les Jātaka, je ne me risquerais pas à donner à *phalaka* le sens de plateau de jeu, mais on trouve dans la littérature sanskrite une série d'expressions auxquelles on a donné ce sens. La plus utilisée est *adhidevana* qui est traduit par plateau de jeu dans le dictionnaire de St Petersburg. Ce mot apparaît deux fois dans l'Atharvaveda:

Av., V, 31, 6 *yāṃ te cakruḥ sa*  
*bhāyāṃ yāṃ cakrur adhidevane |*  
*akṣeṣu kṛtyāṃ yāṃ cakruḥ punaḥ prati harāmi tām | |*  
Av., VI, 70, 1 *yathā māṃsaṃ yathā surā yathākṣā adhidevane |*  
*yathā puṃso vṛṣaṇyata striyāṃ nihanyate manaḥ |*  
*eva te aghnye mano 'dhi vatse ni hanyatām | |*

On le retrouve plusieurs fois plus loin dans les textes rituels, dans la description de la cérémonie des dés dans le Rājasūya et l'Agnyādheya (Śatapathabrāhmaṇa, V, 4, 4, 20; 22; 23; Āpastamba, Śrautas. V, 19, 2; XVIII, 18, 16; Baudhāyana, Śrautas. II, 8), dans la description d'un guérisseur (Āpastamba, Gṛhyas. VII, 18, 1; Hiranyakeśin, Gṛhyas. II, 7, 2), dans la description de la *sabhā* (Āpastamba, Dharmas. II, 25, 12). Kātyāyana, dans sa description du Rājasūya, utilise l'expression *dyūtabhūmi* (Śrautas. XV, 7, 13;15). D'après l'Āpastamba, Śrautas. V, 19, 2; Gṛhyas. VII, 18, 1; Dharmas. II, 25, 12 et Hiraṇyakeśin, Gṛhyas. II, 7, 2, l'*adhidevana* était placé au milieu de la *sabhā*. Seul Baudhāyana indique que pour un Agnyādheya elle devait être placée au sud (*dakṣinataḥ*).

Tandis que l'on ne peut rien tirer de l'Atharvaveda sur la nature de l'*adhidevana*, les données des textes rituels nous rendent absolument certains que ce n'était pas un plateau de jeu comme le *phalaka*. Le Śatapathabr. V, 4, 4, 20, précise que le Sajāta et le Pratiprasthātṛ fabriquent l'*adhidevana* avec le *sphya*, la fameuse épée de bois de la longueur d'un bras qu'ils se transmettaient (*etena sphyena ... adhidevanaṃ kurutaḥ*). Mais il est impossible de fabriquer un plateau de jeu avec un *sphya*. Le *sphya* sert plus souvent à tracer des lignes dans la terre, ou à creuser la terre. C'est ainsi que,

par exemple lors de l'acquisition du soma, l'Adhvaryu entoure (*parilikhati*) trois fois la dernière des sept empreintes de la vache du soma et creuse la terre de l'empreinte (*samullikhya* ou *samuddhṛtya padam*) pour la jeter dans le *sthālī*<sup>1</sup>. De la même façon, nous devons nous représenter l'*adhidevana*: ce serait un emplacement délimité par un trait fait avec le *sphya* et creusé dans le sol par enlèvement de la terre<sup>2</sup>. Cela concorde au mieux avec le fait que l'Āpastamba, l'Hiraṇyakeśin, et le Baudhāyana, dans les passages mentionnés pour la fabrication de l'*adhidevana*, emploient constamment l'expression *uddhan*<sup>3</sup>, que l'on utilise aussi pour le creusement d'une tombe, pour la fondation d'une *vedī*, etc.<sup>4</sup> ..., et que toutes les trois prescrivent d'arroser l'*adhidevana* (*avokṣ*), ce qui a naturellement pour premier but de rabattre la poussière soulevée en remuant le sol. Nous n'avons aucune raison de croire que *adhidevana* signifiait autre chose dans l'Atharvaveda que dans les textes rituels et comme il ne pouvait s'agir dans ces chants des *adhidevanas* destinés au rituel, il s'en suit qu'on utilisait pas de plateaux de jeu dans les temps védiques, mais qu'on se contentait d'un creux dans le sol dans lequel devaient retomber les dés<sup>5</sup>. Et que l'*adhidevana* normal soit semblable à celui qui est décrit dans l'Āpastamba, l'Hiraṇyakeśin et le Baudhāyana, cela ressort clairement de Av. VII, 114, 2, où un joueur invite Agni à apporter le *ghṛta* aux Apsaras, mais la poussière et le sable et l'eau aux dés<sup>6</sup>:

*ghṛtaṃ apsarābhyo vaha tvam agne pāṃsūn akṣebhyaḥ sikatā apaś ca |*

<sup>1</sup> Śatapathabr. III, 3, 1, 5:6; Kātyāyana, Śrautas. VII, 6, 19;20.

<sup>2</sup> Mahīdhara explique aussi les mots qui s'appliquent au *sphya*: *Indrasya vajro 'si tena me radhya* (Vājasaneyis. X, 28); *yasmāt tvaṃ vajrarūpas tena kāraṇena mama radhya dyūtabhūmau parilekhanarūpaṃ kāryaṃ sādha*.

<sup>3</sup> Āpastamba, Śrautas. XVIII, 18, 16: *tena* (à savoir le *sphya*) *akṣāvāpo 'dhidevanam uddhatya*, etc. Oldenberg traduit Hiraṇyakeśin, Gṛhyas. II 7, 2 (SBE XXX, p. 219): «he elevates (the earth at) that place in which they use to gamble» et Āpastamba, Gṛhyas. VII, 18, 1 (ibid, p.287): «he raises (the earth in the middle of the hall) at the place in which they gamble». Bühler, Āpastamba, Dharmas. II, 25, 12 (ibid. II, p. 162): «(the superintendent of the house) shall raise a playtable». Ces traductions ne sont pas exactes. Haradatta remarque dans le dernier passage que l'on équipait l'*adhivedena* avec un morceau de bois ou un objet semblable (*tat kāṣṭhādinoddhanti*).

<sup>4</sup> Voir les références données dans le P. W.

<sup>5</sup> Sāyaṇa explique *adhidevena* dans Av. VI, 70, 1, non pas comme un plateau de jeu, mais comme un emplacement de jeu: *adhy upari divyanti asmin kitavā ity adhidevanam dyūtabhūnam*; de même dans Śatapathabr. 5, 8, 1, 10: *adhidevanam dyūtabhūnam sthānam*, à comparer avec Rudradatta à propos d'Āpastamba, Śrautas. V, 19, 2; *yatra divyanti tad adhidevanam*; Mātṛdatta à propos de Hiraṇyakeśin, Gṛhyas. II, 7, 2: *yatra divyanti so 'dhidevano deśaḥ*; Haradatta à propos d'Āpastamba, Dharmas. II, 25, 12: *yasyopari kitavā akṣair divyanti tat sthānam adhidevanam*.

<sup>6</sup> Henry, Le Livre VII de l'Atharvaveda, p. 119, en déduit que l'on avait fait rouler les dés dans du sable fin et qu'on les avait lavés dans l'eau, en se réclamant de Kauśikas. XLI, 14. D'après Caland, Altind. Zauberritual, p. 142, ce dernier Sūtra ne se rapporte absolument pas à l'arrosage des dés.

*yathābhāgaṃ havyadātiṃ juṣāṇā madanti devā ubhayāni havyā* ||

La poussière, le sable et l'eau, qui sont ici désignés comme l'offrande pour les dés, sont en effet ce qui doit apparaître dans l'*adhidevana* quand on le creuse et qu'on l'asperge d'eau<sup>1</sup>.

## Autres noms de l'Adhidevana

À l'expression *adhidevana* des passages de la littérature des Sūtra cités plus haut, correspond, dans la description de la magie des dés du Kauśikas. XLI, 12, l'expression *ādevana*. Que cet *ādevana* soit identique à l'*adhidevana* est dès le départ très vraisemblable: cela serait prouvé si nous pouvions rapporter directement l'instruction donnée: *gartaṃ khanati*, «il creusa le trou» à la confection de l'*ādevana*<sup>2</sup>. La manière incohérente dont la chose est présentée permet à peine d'en décider, mais il faut remarquer que Durga à propos de Nirukta III explique *garta* – de même que le *sabhāsthāṇu* voisin – par *akṣanirvapaṇapīṭha*, «le support pour le lancer de dés». Durga veut peut-être dire par là un plateau de jeu<sup>3</sup>; mais il serait parfaitement concevable que *garta* ait eu à l'origine le même sens que *adhidevana*, et que ce nom ait été plus tard reporté sur l'ustensile qui remplissant le même but.

Le R̥gveda connaît aussi l'*adhidevana*, mais sous d'autres noms. Pour la stance Rv. X, 43, 5: *kṛtaṃ na svaghnī vi cinoti devane*, Durga, à propos de Nirukta, V, 22, explique *devane* par *āstāre*, c'est-à-dire manifestement «l'emplacement de jeu»<sup>4</sup>. Durga savait sûrement que *devana* tout seul pouvait signifier «le jeu»; si, malgré cela, il le traduit par «l'emplacement de jeu»; je cois que nous ne devons pas rejeter sans autre cette signification parce qu'elle n'est pas la plus courante: nous verrons qu'en fait elle convient mieux au contexte que la signification traditionnelle.

---

<sup>1</sup> Autrefois, comme maintenant, les Indiens ne creusaient pas seulement dans le sol des emplacements de jeu, mais des échiquiers. Sur l'un des bas-reliefs du Stūpa de Bharaut (Cunningham, The Stūpa of Barhut, Planche XLV), sont représentés quatre hommes qui sur un gros rocher ou sur le sommet d'une montagne jouent un jeu avec des pierres gravées sur un rectangle divisé en trente parties, quand le rocher se fend. À cause de cette fissure qui traverse en ligne droite aussi bien le rocher que ce rectangle, il est tout à fait clair que le sculpteur ne se représentait pas ce dernier comme un plateau mobile, mais comme gravé dans le sol. Près de 2000 ans plus tôt, le témoignage de Nīakaṇṭha, qui prescrit dans son Nitimayūkha, dans la section relative au jeu d'échec, que l'échiquier soit réalisé en traçant des lignes sur un tissu, ou un plateau, ou sur le sol (*paṭe phale vā bhuvī vātha*; voir Monatsberichte d. Ak. d. Wiss. zu Berlin, 1878, p. 71.

<sup>2</sup> Voir Caland, Altindisches Zauberritual, p. 141.

<sup>3</sup> Il ne faut en aucun cas penser à une «table de jeu» sur laquelle on jouerait, car un tel meuble est aujourd'hui encore totalement inconnu en Inde. .

<sup>4</sup> Le mot *āstāra* n'est pas documenté dans ce sens; voir cependant le composé *sabhāstāra*.

Un autre mot du Ṛgveda, *iriṇa*, est de façon encore plus certaine synonyme d'*adhidevana*. On le trouve deux fois dans l'Akṣasūkta (X, 84). Dans la premier vers les dés sont dits *iriṇe vavṛtānāḥ*, au vers 9, *iriṇe nyuptāḥ*. Dans les deux cas, Sāyaṇa explique ce mot par *āsphāra*. Durga à propos de Nirukta IX, 8, par *āsphurakasthāna*<sup>1</sup>. Pischel a émis l'hypothèse que l'*iriṇa* était un plateau avec des trous au travers desquels les dés devaient passer ou non<sup>2</sup>: mais on ne parle nulle part ailleurs d'un tel plateau; le *phalaka* au contraire est, comme nous l'avons vu plus haut, un plateau totalement lisse. Et si nous pensons, comme Pischel lui même l'a montré, qu'*iriṇa* signifie dans d'autres passages «un trou dans la terre», nous ne pouvons plus douter que ce mot signifie ici l'*adhidevena*, qui n'est autre qu'un creux dans la surface du sol.

Deux autres expressions sont tirées du Mahābhārata. Dans MBh. II, 56, 3;4, on parle de deux guerriers qui offrent leur vie *yuddhe prāṇadyūtābhidevane*, « dans le combat, l'*abhidevana* du jeu pour la vie et la mort ». Et dans MBh II, 56, 3, Śakuni se vante:

*glahān dhanūṃṣi me viddhi śarān akṣāṃś ca bhārata |*  
*akṣāṇāṃ hṛdayaṃ me jyāṃ rathaṃ viddhi mamāsphuram | |*

Il saute aux yeux que *abhidevana* et *āsphura* sont identiques aux *āsphāra* ou *āsphurakasthāna* des commentaires de Sāyaṇa et de Durga cités plus haut; ces deux mots désignent donc un creux pratiqué dans le sol, et non pas un plateau de jeu comme le propose le petit P. W. au moins pour *abhidevana*<sup>3</sup>. La comparaison en II, 56, 4 correspond parfaitement: « le char de combat est l'emplacement du jeu d'où le guerrier tire les flèches des dés »<sup>4</sup>. Dans la partie de dés entre Rukmin et Baladeva,

---

<sup>1</sup> *āspharakasthāna*, dans l'édition de Roth.

<sup>2</sup> Vedsische Studien, Vol. II, p... 225.

<sup>3</sup> Nilkaṇṭha explique à juste titre *āsphura* en MBh II, 56, 4 par *akṣavinyāsapātanādhisthānam*, tandis que pour MBh II, 59, 4 il parle d'une tapis de jeu nommée *āsphurākhyenākṣapātanavāsasā*, dont on recouvrait la *sabhā*. Il pensait évidemment à une tapis, comme ceux dont on se sert aujourd'hui pour jouer au Gaupur ou au Pacīṣī; voir son explication de *maṇḍala* dans MBh VII, 74, 15, citée plus haut. Mais il n'y a pas la moindre raison de rapporter l'utilisation d'un tel tapis déjà à l'époque épique. En comparant avec la description de la préparation de la salle de jeu donnée dans le Vidhurapaṇḍitajātaka, on ne peut pas douter que les mots *upastīrṇā sabhā* signifient simplement « la salle de jeu est couverte (avec des tapis pour s'asseoir) ». Pour l'étymologie d'*āsphura*, voir Ṛv. X, 84, 9: il est dit à propos des dés: *upari sphuranti*.

<sup>4</sup> Un troisième mot pour lequel le petit P.W. donne, en accord avec Nilkaṇṭha, le sens de « plateau, plateau de jeu », est *phala*, dans le vers difficile MBh IV, 1, 25. Dans le grand P.W., il sera expliqué comme « point sur un dé », mais ni ce sens ni l'autre ne conviennent dans ce contexte. Nos reviendrons plus tard sur ce vers.

telle que la décrit l'Harivaṃśa, les dés sont manifestement jetés sur le sol<sup>1</sup>; sinon l'on ne pourrait pas comprendre pourquoi Baladeva invite son adversaire à lancer les dés « sur cet emplacement poussiéreux » (*deśe 'smiṃs tv adhipāṃsuke*).

## Le Paṭṭaka

Il nous faut encore parler du *paṭṭaka* que nous avons évoqué dans l'introduction de la Pāśakakevalī<sup>2</sup>. Comme *paṭṭaka* signifie tableau, ou plateau, je ne vois pas pourquoi Schröter traduit *śucipaṭṭake* par « sur un tissu blanc »<sup>3</sup>; L'interprétation « plateau de jeu » est la plus vraisemblable. C'est le seul passage dans la littérature sanskrite où je peux prouver avec quelque certitude l'utilisation d'un plateau de jeu analogue au *phalaka* des Jātakas, mais cela n'a qu'une valeur secondaire car dans la Pāśakakevalī il s'agit d'un oracle et non pas d'une véritable partie de dés.

## L'akṣāvapana

En tout cas, il y a encore une expression pour laquelle le P. W. donne « plateau de jeu », et qui pourrait ne pas être identique à l'*adhidevana*: l'*akṣāvapana*, cité dans le Śatapathabrāhmaṇa, V, 3, 1, 10 et le Kātyāyana, Śrautas. XV, 3, 30. L'*akṣāvapana* ne peut en aucun cas avoir consisté en un dispositif fixé au sol, mais devait être un accessoire mobile, car il est désigné comme *dakṣinā* pour le Gardien Royal des dés lors du Rājasūya. Le Saṃkṣiptasāra donne en fait comme explication: *dyūtakāle yatrākṣāḥ prakṣipyante tad akṣāvapanam*. Mais dans d'autres commentaires, il est désigné comme un récipient pour conserver les dés; ainsi chez Sāyaṇa: *akṣāvapanam pātram akṣā upyante 'smin ity akṣāvapanam akṣasthānāvapanapatram*, et dans deux notes en marge Weber ajoute: *akṣasthānāvapanapātram ity Mādhavaḥ* et *dyūtaramaṇapātram akṣāvapanam*. En faveur de la justesse de la deuxième explication, joue avant tout le fait que le texte dit expressément que l'*akṣāvapana* était muni d'une cordelette en crin (*vāladāmnā prabaddham; vāladāmabaddham*), ce qui convient parfaitement à un récipient destiné à porter les dés, mais serait totalement inadapté pour un plateau de jeu. Ajoutons que *avapana* a le sens de

---

<sup>1</sup> De plus, comme nous le verrons plus loin, il ne s'agit pas ici du jeu simple, mais du jeu de dé combiné au jeu avec le plateau.

<sup>2</sup> Dans BA; Schröter, a. a. O. p. 17.

<sup>3</sup> A. a. S. O., XII. Weber aussi parle d'un « linge propre », (Monatsber. p. 162; Ind. Streifen, Vol. I, p. 279), mais dans sa traduction (p. 286), d'un « plateau propre »,

«réservoir, récipient», Je ne puis donc voir en *akṣāvapana* qu'un récipient à dés, et cela est sans doute un cadeau parfaitement adapté pour un *akṣāvāpa*<sup>1</sup>.

## Les Pāśakas

Dans la prose du Vidhurapaṇḍitajātaka (VI, 281, 11; 15; 19; 20; 21; 282, 4; 8; 11) et de l'Aṇḍabhūtajātaka (I, 290, 1), les dés sont appelés *pāśaka*. On trouve aussi la forme raccourcie *pāśa* (I, 293, 12), qui figure aussi dans G. 3 du Chant du Jeu. En sanskrit, *pāśa* et *pāśaka* se valent. La forme la plus longue a été introduite par Amara (II, 10, 45), Maṅkha (967) et Hemacandra (Abhidhānacint. 486). Elle est reprise dans Sthavirāvālicarita VIII, 355, où on raconte que Cāṇakhya a joué avec des *pāśakas* truqués (*kūṭapāśakaiḥ*), et plusieurs fois dans la Pāśakakevalī (Vv. 49; 102; 125, et dans les introductions de BA et BB). La forme la plus courte se trouve aussi dans le Maṅkhakośa (886), dans la Pāśakakevalī (V 16, et dans l'introduction de BB), dans le commentaire du Mahābhārata de Nīlakaṇṭha (III, 59, 6; IV, 1, 25; 7, 1; 50, 24; V, 35, 44; VIII, 74, 15 etc.) et chez Kamalākara à propos de Nārada, XVII, 1. Hemacandra (Abhidhānacint. 486; Anekārthas. II, 543; Uṇādigaṇav. 564) connaît aussi la forme *prāsaka*, et celle-ci se retrouvera dans le premier Oracle des Dés du manuscrit Bower (page 2)<sup>2</sup>. Comme les deux formes *pāśaka* et *prāsaka* n'apparaissent qu'à une époque relativement plus tardive, elles ne sont probablement qu'une sanskritisation du populaire *pāśaka*. Laquelle des deux est la plus correcte, je n'oserais en juger. Leur sens de «nœud coulant» ou «lacet» paraît peu convenir aux dés: mais *prāsaka* pourrait venir de *prās* (comme en allemand Würfel de werfen). Mais, pour autant que je sache, la racine *as* avec *pra* n'a jamais été utilisée dans un mot en rapport avec les dés.

Les *pāśakas*, d'après G.3 du Chant du Jeu et d'après les récits en prose du Vidhurapaṇḍitajātaka (VI, 281, 10) et de l'Aṇḍabhūtajātaka (I, 290,1) sont en or. Les rois des contes ne possèdent que des objets en argent ou en or; en réalité, on se contentait de matières moins coûteuses. Les *pāśakas* utilisés dans l'oracle étaient d'ivoire ou de bois de Śvetārka<sup>3</sup>, d'après la Pāśakakevalī. D'après la version tibétaine, ils seraient taillés la nuit dans une racine d'arbre Śāṇḍilya<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Le grand P. W. donne en plus pour *akṣāvapana* le sens de «cornet à dés», Mais nous montrerons plus tard qu'un tel objet n'existe pas en Inde.

<sup>2</sup> Ind. Ant. Vol. XXI, p. 135; Manuscrit Bower, édité par Hoernle, p. 192.

<sup>3</sup> Introduction de BB: *śvetārkagajadantaṃ vā*.

<sup>4</sup> Monatsberichte der Kgl. Preuss Akad. der Wissenschaften zu Berlin 1859, p. 192; Ind. Streifen, Vol. I, p. 276. Le Kauśikasūtra compte l'arbre Bilva ou Śāṇḍilya (Aegle marmelos) parmi les arbres utilisés comme res faustae.



En ce qui concerne leur forme, Schröter<sup>1</sup> pense qu'ils avaient quatre faces (pyramidaux), la face qui se trouvait dessous après leur chute devant être déterminante<sup>2</sup>. Cette façon de voir est complètement fautive. Une connaissance des *pāśakas* modernes aurait évité cette erreur à Schröter. Le *pāśaka*, comme il est encore utilisé dans le jeu de Caupur, est un prisme droit de quatre côtés, d'environ 7 cm de long et 1 cm de côté<sup>3</sup>. Seuls les faces longues sont munies de points; les deux petites faces qui, par suite de la forme du dé ne peuvent jamais, ou exceptionnellement, se trouver dessus ou dessous, ne sont pas marquées. Le *pāśaka* avait sûrement la même forme dans les temps anciens. Il est nommé *caturaśra* dans la *Pāśakakevalī*<sup>4</sup>, *caturaṃśa*, à quatre arêtes, dans G 3 du Chant du Jeu, ce qui laisse penser que les arêtes des petites faces étaient arrondies pour rendre impossible que le dé repose sur elles. Même les dimensions des dés sont données dans ces deux textes; d'après la *Gāthā*, il a une longueur de 8 *aṅgula*; d'après la *Pāśakakevalī*, il semble large d'un *aṅgula*, ou d'un *aṅgula* et un *yava* et long d'un pouce, mais les expressions utilisées ne sont pas tout à fait claires<sup>5</sup>.

En ce qui concerne le nombre de points de chaque *pāśaka*, on peut dire avec certitude que les quatre faces numérotées portaient les chiffres de 1 à 4. Pour les nombreux coups de dés relatés dans les Oracles, il s'agit toujours seulement de ces chiffres. Ce fait est confirmé par Nilakaṅṭha qui, dans son commentaire à MBh IV, 50, 24, remarque: *krameṇaikadvitricaturaṅkāṅkitaiḥ pradeśair aṅkacatuṣṭayavān pāśo bhavati*. Les modernes emploient au jeu de Caupur des dés différents; ceux qui sont devant moi portent dans l'ordre 1, 2, 6 et 5 points, tandis que ceux représentés par Hyde<sup>6</sup> (*Historia Nerdiludii*, p. 68) portent 1, 3, 4, et 6 points<sup>7</sup>.

---

1 A. a. O. S. XIII.

2 Weber (*Monatsber.* p. 162) partageait aussi cette manière de voir mais se rangea plus tard à la définition plus juste de Wilson pour *pāśaka*: «un dé, particulièrement le modèle long utilisé pour jouer au Chaupai» étant ainsi plus proche de la vérité; voir *Ind. Streifen*, Vol. I, p. 278, note 3.

3 Je juge d'après des exemplaires que je dois à la bonté du Dr. A. Freiherrn de Staël-Holstein.

4 Dans l'introduction de BB; Schröter, a. a. O., p. 18.

5 Schröter lit *aṅgulaṃ vāyavādhikam* || *anguṣṭham mānavistīrṇam* que je pourrais améliorer en *aṅgulaṃ vā yavādhikam* || *anguṣṭhamānavistīrṇam*.

6 Et après cela par A. van der Linde, *Geschichte und Litteratur des Schachspiele*, Vol. I, p. 80.

7 Il faut encore signaler ici que d'après la version tibétaine de la *Pāśakakevalī*, les quatre faces du dé étaient marquées de lettres, à savoir *a*, *ya*, *va*, *da*; voir Weber (*Monatsber.* p. 160; *Ind. Streifen*, vol. I, p. 276).

## Les noix de Vibhītaka

Nous n'avons pas de preuve de l'utilisation des *pāśakas* dans la plus ancienne époque védique. D'après les hymnes du R̥gveda et de l'Atharvaveda, on utilisait bien plus pour dés la noix de l'arbre *vibhīdaka* (R̥v. VII, 86, 6; X, 34, 1; Av. Paipp. XX, 4, 6 d'après Roth<sup>1</sup>). Les dés s'appellent alors les « bruns » (*babhru*, R̥v. X, 34, 5; Av. VII, 114,7), « ceux qui poussent dans des endroits venteux » (*pravāteja*, R̥v. X, 34, 1). Dans la littérature rituelle, les dés utilisés pour l'Agnyādheya, le Rājasūya et les cérémonies magiques ne sont nulle part désignés dans les textes comme fruits du Vibhītaka, mais les commentateurs expliquent plus d'une fois l'expression utilisée, *akṣa*, dans ce sens: ainsi Agniswāmin à propos de Lātyāyana, Śrautas. IV, 10, 22, Rudradatta à propos de Āpastamba, Śrautas. V, 19, 2, Matr̥datta à propos de Hiraṇyakeśin, Gṛhyas. II, 7, 2, Dārila à propos de Kauśikas. XVII, 17; XLI, 18. Mais il s'agissait en partie d'imitations de ces fruits: Sāyaṇa à propos de Taittiriyas. I, 8, 16, 2 (Bibl. Ind. Vol. II, p. 168) et Śatapathabr. V, 4, 4, 6 disent que pour le Rājasūya on se servait de quelques noix de Vibhītaka en or<sup>2</sup>. Il n'est pas sûr que ce soit le cas pour les dés *vaibhītaka* auxquels Āpastamba, Dharmas. II, 25, 12 fait allusion en décrivant l'installation d'une salle de jeu, car Haradatta explique *vaibhītakān* par *vibhītakavṛkṣasya vikārabhūtān*, comprenant peut-être par là des dés faits de bois de Vibhītaka.

Je ne connais pas un seul témoignage direct, dans la littérature épique et classique, de l'utilisation des noix de Vibhītaka comme dés; mais des noms d'arbre comme *akṣa* et *kali* (Amara II, 4, 58; Halāyudha II, 468; Mañkha, 968; Hemacandra, Adhidhānacint. 1145; Anekārthas. II, 468; 543) pourraient amener à le penser, de même que la légende selon laquelle Kali s'enfuit du corps de Nala dans un Vibhītaka qui, depuis, est maudit (MBh III, 72, 38; 41).

En ce qui concerne la manière dont on utilisait les noix de Vibhītaka, prenons ici le point de vue d'un Pandit moderne que Roth nous rapporte<sup>3</sup>. Ce Pandit apprêtait les noix pour jouer, en leur donnant deux faces; sur l'une il écrivait *pā* pour *Pāṇḍava*, sur l'autre *Ka* pour *Kaurava*. Les noix ainsi préparées étaient utilisées par le Pandit comme des toupies: il saisissait chaque noix par sa pointe en forme de tige, la faisait tourner avec trois doigts, et la laissait danser. La face qui se trouvait vers le haut quand elle était tombée, l'emportait. Cette explication, comme Roth le remarquait déjà, est totalement invraisemblable, et totalement incompatible avec ce que nous

<sup>1</sup> Voir Roth, ZDMG. II, p. 123 et particulièrement Gurupūjakaumudī, p. 1 sq.

<sup>2</sup> Āpastamba, Śrautas. XVIII, 19, 1; 5 parle également de dés en or (*sauvarṇān akṣān*).

<sup>3</sup> Gurupūjakaumudī, p. 3.

savons par ailleurs du jeu. Ce n'est tout au plus qu'une hypothèse à laquelle il ne faut attacher aucune importance.

Comme ces noix ont cinq faces, Zimmer suppose qu'elles étaient marquées des chiffres 1, 2, 3, 4 et 5<sup>1</sup>. À mon avis, c'est impossible, parce qu'avec un dé de cette sorte aucune face ne pourrait être considérée comme se trouvant en haut, et donc déterminante. La forme même de ces noix interdit dès le départ toute distinction entre ses faces et, en fait, une telle distinction n'est même pas nécessaire pour le jeu tel que le prescrivent le Baudhāyana et l'Āpastamba pour l'Agnādeya et le Rājasūya: pour ce jeu, les noix, comme nous le verrons, peuvent parfaitement être utilisées sous leur forme naturelle. Et nous devons l'admettre également pour le jeu ordinaire car nous montrerons, qu'au moins dans le principe, il ne se différencie pas du jeu rituel.

## Les coquillages Cauri

Il y avait une troisième sorte de dés, les cauris, sk. *kaparda* et *kapardaka*. En tout cas, je ne peux mettre en évidence le jeu de dés avec des cauris qu'à une époque relativement tardive. D'après Yājñikadeva Paddhati à propos de Kātayāna, Śrautas. IV, 9, 21, on utilisait des cauris pour l'Agnādeya. Mahīdhara à propos de Vājasaneyis. X, 28, Sāyaṇa à propos de Taittiriya. I, 8, 16, 2 (Bibl. Ind. Vol. II, p. 168) et Śatapathabr. V, 4, 4, 6, disent que lorsque l'on donnait les cinq dés au roi lors du Rājasūya, des cauris en or jouaient le rôle de dés. D'après Sāyaṇa, dans Ṛv. I, 41, 9, il serait question d'un jeu avec des cauris. Dans ce dernier cas, d'après ce que nous savons par ailleurs sur le jeu de dés védique, Sāyaṇa a sûrement tort; mais naturellement les indications données par les commentateurs sont concluantes en fonction des usages leur propre époque, et non pas de ceux de l'époque des textes qu'ils expliquent. Aujourd'hui, les cauris seraient utilisés comme dés dans le jeu de Pacīsi.

Il est clair que le jeu avec de tels coquillages devait être beaucoup plus simple qu'avec des dés comme les *pāśakas*. Toute apposition de chiffres sur les faces était impossible, il s'agissait seulement de savoir si les cauris tombaient leur face bombée vers le haut ou vers le bas. Cela est établi expressément par Mahīdhara: selon lui le joueur gagnait quand tous les cauris tombaient leur face bombée vers le haut ou vers le bas: *yadā pañcāpi akṣā ekarūpāḥ patanty uttānā avāñco vā tadā devitur jayaḥ*. Le vers cité par Sāyaṇa à propos de Śatapathabr. V, 4, 4, 6 dit la même chose:

*pañcasu tv ekarūpāsu jaya eva bhaviṣyati. |*

---

<sup>1</sup> Altind. Leben, p. 284.

Et cela correspond à la description que Yājñikadeva donne du déroulement du jeu: «Là dessus, les prêtres du sacrifice, le Brahmane et les autres, étendent au nord du *vihāra* une peau de taureau, placent dessus un vase en laiton, l'ouverture vers le bas, prennent en main cinq cauris et après avoir dit “Par le semblable (*samena*) je gagne, par le dissemblable (*viṣamena*) je perds”, ils les lancent quatre fois sur le vase de laiton». *sama* et *viṣama* ne doit pas être compris, comme le pense Hillebrandt (Ritual-Litteratur, p. 108), comme juste et faux; *samena* désigne le jet où les cinq coquillages ont tous leur partie bombée vers le haut ou vers le bas, *viṣamena* le contraire.

## Les Śālākās et les Bradhnas

Les *śālākās* (copeaux) ne doivent peut-être pas directement être désignés comme des dés, bien qu'il leur soient semblables par la forme et l'utilisation. Pāṇini évoque les *śālākās* en II, 1, 10 avec les dés, et la Kāśikā remarque que l'on peut utiliser les deux dans un jeu nommé Pañcikā. Dans la Nāradaśmṛti (XVII, 1) et dans le commentaire de Sāyaṇa à propos de Av. IV; 38, 1, les *śālākās* sont nommés à côté des dés, et d'après Yājñikadeva Paddhati à propos de Kātyāyana, Śrautas. IV, 9, 21, ils sont utilisés pour jouer lors d'un Agnyādheya, quand on ne peut pas trouver de cauris.

L'épopée connaît aussi le jeu avec les copeaux. MBh V, 35, 44 compte parmi les sept sortes de personnes qui ne peuvent être appelées à témoigner le *śālākādhūrta*. Ce mot est formé comme le mot *akṣadhūrta* donné par Amara II, 10, 44; Hemacandra Abhidhānac. 485, qui devient en Pali *akkhadhutta* (Jāt. I, 379, 23) et ne signifie pas «oiseleur», comme le suppose le Dictionnaire de St Petersburg, mais, comme l'explique Nīlakaṇṭha, «un qui, disant la bonne aventure avec un *śālākā*, ou un *pāśa*, ou quelque chose de semblable, trompe les gens» (*śālākayā pāśādinā vā śakunādikam uktvā yo 'nyām vañcayati*). Nous voyons aussi par cette explication que les *śālākās* étaient utilisés comme les *pāśas* pour dire des oracles.

Ils tiraient leur nom de leur aspect; c'étaient des copeaux, dont la face du haut et celle du bas pouvaient de quelque manière être marquées différemment. Cela correspond au fait que d'après la Kāśikā, aussi bien au jeu avec des *śālākās*, qu'à celui avec des cauris, gagnait celui dont les copeaux tournaient tous la même face soit vers le haut, soit vers le bas.

Semblables aux *śālākās* étaient apparemment les *bradhnas*, qui sont comptés parmi les *akṣa* et les *śālākās* dans la Nāradaśmṛti XVII, 1. Kamalakāra explique ce mot par «bande de cuir» (*carmapaṭṭikāḥ*).

## Akṣa

Toutes les différentes sortes de dés, à l'exception des *śalākās* et des *bradhnas* peuvent être désignés par l'expression *akṣa*, p. *akkha*, qui revient le plus souvent dans toute la littérature indienne depuis les temps les plus anciens jusqu'à aujourd'hui. Cette généralisation de l'expression amène un certain flou. À part les cas où *akṣa* est précisé plus avant, ou ceux où ce mot remplace dans le même texte une expression plus précise, comme par exemple dans les Gāthās du Vidhurapaṇḍitajātaka où il apparaît à côté de *pāśa*, ou comme dans Rv. X, 34 où il est à côté de *vibhīdaka*, il est souvent difficile de dire ce que nous devons nous représenter; nous sommes renvoyés en partie aux commentateurs; en partie cependant, nous pouvons, à partir de ce qui nous est dit sur le jeu, tirer des conclusions sur le type de dés employé, car, comme nous le verrons, le principe du jeu est très différent selon qu'il est joué avec des noix de vibhītaka, ou des pāśakas, ou des cauris.

Il y a, pour l'essentiel, trois catégories de textes pour lesquels il est important de préciser la notion d'*akṣa* – les hymnes védiques, la littérature rituelle et le Mahābhārata. Dans les hymnes du R̥gveda et de l'Atharvaveda, il nous faudra sûrement comprendre partout par *akṣa*, comme nous l'avons dit plus haut, la noix de Vibhītaka. Dans la littérature rituelle également, *akṣa* semble désigner constamment la noix de Vibhītaka, ou sa reproduction en or. Comme nous l'avons vu, les commentateurs prétendent, au moins en quelques passages, que des cauris – soit naturels, soit reproduits en or – auraient été utilisés dans des jeux rituels; mais cela ne ressort pas des textes eux-mêmes. Tout ce que nous tirons de ces textes sur les méthodes de jeu ne s'applique qu'aux noix et est, du moins d'après ce que nous avons appris plus haut, incompatible avec les cauris. Les affirmations des commentateurs sont, comme nous l'avons déjà dit, surtout faites pour être concluantes en fonction des usages de leur propre époque.

En ce qui concerne le mot *akṣa* dans le Mahābhārata, il est constamment expliqué par Nilakaṇṭha par *pāśa*<sup>1</sup>. La description du jeu entre Śakuni et Yudhiṣṭhira dans le Sabhāparvan, entre Nala et Puṣkara dans l'Āraṇyaparvan montre clairement qu'il s'agit là de l'ancien jeu védique avec des noix de Vibhītaka<sup>2</sup>, que Nilakaṇṭha probablement ne connaissait plus. Dans d'autres passages, il semble qu'il faille comprendre *akṣa* comme *pāśaka*. En MBh, IV, 7, 1, il est question d'*akṣas* en œil de chat et en or<sup>3</sup>, en IV, 1, 25, d'*akṣas* noirs et rouges en œil de chat, en or, et en

---

1 Voir les références données p. 15-16.

2 J'espère apporter la preuve de ceci plus loin.

3 *vaidūryarūpān pratimucya kāñcanān akṣān parigrhya vāsasā* |

ivoire<sup>1</sup>, et si l'on peut reproduire des noix de Vibhītaka ou des cauris en or, leur reproduction en pierre, ou en ivoire, ou même en différentes couleurs est très invraisemblable et en tout cas elle n'est confirmée nulle part. En MBh, IV, 68, on raconte comment le roi Virāṭa s'est mis en colère contre Yudhiṣṭhira au cours d'une partie de dés, et, furieux, a frappé son adversaire au visage avec un dé, en le faisant saigner du nez (V, 6)

*tataḥ prakupito rājā tam akṣeṇāhanad bhṛśam |  
mukhe Yudhiṣṭhiraṃ kopān naivam ity eva bhartsayan ||*

Ici non plus, le mot *akṣa* ne peut signifier une noix de Vibhītaka, grosse comme une noisette, avec laquelle on ne peut pas frapper. L'auteur ne peut avoir pensé ici qu'à un *pāsaka*, qui est bien suffisamment long et lourd pour servir à frapper.

Et ce n'est certainement pas un hasard si tous ces passages où nous pouvons comprendre *akṣa* comme *pāsaka* se trouvent précisément dans le Virāṭaparvan, c'est à dire le Parvan où apparaissent par ailleurs d'autres mœurs et coutumes, plus tardifs apparemment que dans les autres parties de l'épopée<sup>2</sup>. Je ne vois donc aucune difficulté à admettre qu'*akṣa* a une autre signification dans le quatrième livre que dans les autres, et que par suite il s'agit d'un autre jeu que dans ceux-ci<sup>3</sup>.

---

Nilakaṇṭha, qui pensait évidemment au Caupur ou aux échecs avec des dés, veut compléter *vaidūryarūpān* et *kāñcanān śārīn* et les interprétant en *akṣān*: *vaidūryarūpān kāñcanāṃś ca śārīn | idaṃ śvetaraktasārīṇāṃ śarīphalakasya copalakṣaṇam | akṣān pāsāṃś ca*. Cette construction me paraît impossible, si je considère vraiment qu'il s'agit d'un jeu de dés combiné avec un plateau

<sup>1</sup> *vaidūryān kāñcanān dāntān phalair jyotīrasaiḥ saha |  
kṣṇākṣāl lohitākṣāṃś ca nivartsyāmi manoramān ||*

Le second *pāda* n'est pas clair pour moi. Nilakaṇṭha comprend ici *dāntān* comme *śārīn*, et lui rapporte *vaidūryān*, *kāñcanān* et *jyotīrasaiḥ*, qui doivent signifier rouge et noir. Il analyse *phalaiḥ* comme *śarīsthāpanārthāni koṣṭhayuktāni kṣṇhādīmayāni phalakāni taiḥ*, par quoi il veut dire «plateau de bois etc., muni de cases pour placer les pions», et non pas comme Hopkins (Position of the Ruling Caste in Ancient India, JAOS, Vol. XIII, p. 123): «an hollowed vessel for rattling the dice». Il a en vue le même jeu qu'en IV, 7, 1. Dans l'Harivaṃśa, on parle également de dés rouges et noirs.

<sup>2</sup> La raison en est vraisemblablement que pour le contenu de ce quatrième livre, à part pour les parties didactiques, il n'existe aucune source plus ancienne par lesquelles l'auteur épique pourrait se sentir lié, alors que pour les autres livres, il se rattache à des descriptions plus anciennes.

<sup>3</sup> Je reviendrai plus précisément là-dessus plus loin. L'image placée dans l'édition de Bombay de ce Parvan, sur laquelle Yudhiṣṭhira est représenté avec deux *pāsakas* dans la main, montre que les Indiens modernes se représentent l'*akṣa* du Virāṭaparvan comme un *pāsaka*. En ce qui concerne notre problème, cela ne prouve rien, car aujourd'hui, comme du temps de Nilakaṇṭha, on se représente le jeu de dés, partout dans le Mahābhārata, comme un jeu avec les *pāsakas*.

## Le nombre des dés

Les textes des Jātakas ne nous donnent aucune indication sur le nombre exact de dés utilisés pour jouer. L'expression qui revient constamment *pāśake* ou *pāśe kṣipati* (Jāt. I, 290, 1; 293, 12; VI, 281, 19; etc.), et toute la description du jeu dans Vidhurapaṇḍitajātaka, montrent clairement que dans le jeu avec les *pāśakas*, chaque joueur lançait en même temps plusieurs dés.

Dans l'introduction du premier manuscrit Bower, on parle de *pāśakas* au pluriel<sup>1</sup>, et comme les résultats de chaque lancer se composent chaque fois de trois chiffres, on peut en conclure avec certitude que l'on utilisait trois *pāśakas*. Mais comme les chiffres apparaissent aussi dans un certain ordre pour chaque lancer – on distingue par exemple les uns des autres les lancers 421, 214, 142, 241, 412 – il faut aussi que les *pāśakas* portent une marque quelconque, afin que l'on puisse reconnaître le premier, ou le second, ou le troisième. C'est à cela, sans aucun doute, que se rapporte l'indication qu'ils étaient munis d'un pot, d'un disque et d'un éléphant (*kumbhakārimātaṅgayuktā patantu*)<sup>2</sup>. Le *pāśaka* marqué par l'image d'un pot est toujours le premier, celui avec le disque le second, celui avec l'éléphant le troisième. Le fait que ces trois symboles sont auspiciose a sûrement été déterminant pour leur choix.

Dans la Pāśakakevalī on donne également trois chiffres par lancer, et l'on distingue l'ordre de ces chiffres, mais, dans l'introduction, on parle d'un seul *pāśaka*<sup>3</sup>. Pour l'Oracle de la Pāśakakevalī, on aurait lancé un dé trois fois de suite, comme il est dit expressément dans BB:

*trivāraṃ prārthayed devīm mantreṇānena mantravit |*  
*trivāraṃ dhārayet pāśaṃ paścād devī hi nirdīśet | |*<sup>4</sup>

1 f°. Ib, lig., 2 sq.: *prāsakā patantu*; lig. 4: *samakṣā patantu*.

2 Hoernle, Ind. Ant. Vol. XXI p. 132, a donné cette explication. Il ne l'a pas reprise dans son édition du MS. Bower, p. 197. Il y traduit ce passage douteux par: «Let them all as befits *the skill* of Kumbhakārī, the Mātāṅga women». Il pense qu'il y a là une allusion à une certaine Kumbhakārī, une Caṇḍāla, mentionnée dans une légende bouddhique. Mais à part le fait que cette expression permet à peine une telle traduction, il me semble qu'une telle allusion est totalement invraisemblable parce qu'il n'apparaît dans ces textes aucune relation avec le bouddhisme; ce petit texte dévoile au contraire, par les *namaskāra* à Nandirudreśvara, aux Ācaryas, à Išvara, à Maṇibhadra, à tous les Yakṣas, à tous les Devas, à Śiva, à Ṣaṣṭhī, à Prajāpati, à Rudra, à Vaiśravaṇa et aux Maruts (f°, Ib, lig. 1-2), par les mentions de Śiva, Nārāyaṇa, Viṣṇu, Janārdana (f°, Ib, lig. 4-5) et par la prescription de donner son avoir aux Brahmanes (f°, IIIb, lig. 4), qu'il a pour auteur un Hindou orthodoxe.

3 Dans BB: *muhūrte śubhavelāyāṃ pāśakaṃ kārayec chubham; oṃ namaḥ pāśendracūḍāmaṇe kāryaṃ satyaṃ vada satyaṃ vada svāha; pāśakaṃ bhuvī cālayet.*

4 Voir Schröter, a. a. O. XIV, qui rejette avec raison l'interprétation de Weber.

L'emploi d'un ou de trois dés pour un oracle ne prouve naturellement rien pour le jeu de dés. Les indications données plus haut (p. 18-19) par Yājñikadevas à ce propos, selon lesquelles, lors de l'Agnyādheya, on jouait avec cinq cauris, et si l'on n'en disposait pas avec cinq copeaux, lancés quatre fois de suite, sont encore moins à prendre en considération. Yājñikadevas avait sûrement en tête le jeu de Pañcikā décrit par la Kāśikā à propos de Pāṇ. II, 1, 10, même si dans la Kāśikā les cauris ne sont pas nommés comme matériel de jeu, mais seulement cinq *akṣas* ou cinq *śalākās*<sup>1</sup>. Il serait naturellement totalement erroné de tirer des conclusions sur le jeu de dés à partir de ce jeu pratiqué avec des cauris ou des copeaux qui ne représente, ne serait-ce que parce qu'il porte un nom particulier, qu'une variété du jeu de dés.

On retrouvera plusieurs fois les dés au nombre de cinq dans une des cérémonies du Rājasūya; Taittirīyabr. I, 7, 10, 5; Āpastamba, Śrautas. XVIII, 19, 5; Śatapathabr. V, 4, 4, 6; Kātyāyana, XV, 7, 5. Weber a donné une grande importance à ces passages<sup>2</sup>; mais je crois pouvoir démontrer plus loin que les cinq dés qui y sont évoqués ne sont absolument pas utilisés pour jouer<sup>3</sup>.

Du reste, dans la description du jeu dans les textes rituels, il est toujours question d'un grand nombre de dés. Pour l'Agnyādheya, il faut d'après Baudhāyana, Śrautas. II, 8, quarante-neuf dés; d'après l'Āpastamba, Śrautas. V, 19, 4, le sacrificant reçoit cent dés. Pour le Rājasūya, ce sont d'après l'Āpastamba, Śrautas. XVIII, 19, 1, plus de cent, ou plus de mille dés, qui sont lancés sur l'*adhidevana*; d'après XVIII, 19, 5, on verse à l'adversaire du roi 400 dés.

Si étonnantes que puissent paraître ces indications à première vue, elles correspondent cependant parfaitement avec les allusions au nombre des dés qui nous sont faites dans l'épopée et le Ṛgveda.

Le Mahābhārata, pour autant que je sache, ne donne pas un nombre précis de dés; mais il parle sans cesse de dés (au pluriel) lancés par le joueur, et en MBh III, 34, 4, on dit que Śakuni en jouant avec Yudhiṣṭhira a lancé «un monceau de dés»:

*mahāmāyaḥ Śakuniḥ pārvatiyaḥ sabhāmadhye pravapann akṣapūgān |*  
*amāyinaṃ māyayā pratyajaiṣīt tato 'paśyaṃ vṛjinaṃ Bhīmasena ||*

L'expression *akṣapūga* montre clairement l'utilisation d'un grand nombre de dés.

---

1 Les remarques de Mahīdhara et de Sāyaṇa, données plus haut p. 19, valent naturellement aussi pour le même jeu.

2 Sur la consécration royale, le Rājasūya, p. 71 sq.

3 Je ferais de plus remarquer que l'utilisation du mot *akṣa* pour désigner le chiffre cinq ne prouve rien pour l'utilisation de cinq dés. Il ne s'agit absolument pas ici du mot *akṣa*, dé, comme le donnent les Dictionnaires de St Petersburg, mais d'un synonyme d'*indriya*, «organe des sens». Il faut aussi signaler que la Kathāsaritsāgara (CXXXI, 104) désigne un joueur en face de Śiva comme *tryakṣa*; il s'agit là d'un jeu de mots, et cela ne prouve rien pour notre problème.



Les indications du Ṛgveda sont plus précises. Non seulement on parle en Ṛv. X, 34, 12 d'une « multitude de dés » (*yo vaḥ senānīr mahato gaṇasya*), mais en Ṛv. X, 34,8, un nombre précis est donné: *tripañcāśaḥ kriḷati vrāta eṣām*. Le mot *tripañcāśaḥ* a trouvé de nombreuses explications. Ludwig le traduit par « trois fois cinq ». Weber<sup>1</sup> le suit, mais il voudrait remplacer *tripañcāśaḥ* par *tripañcośaḥ*. Chez Zimmer<sup>2</sup>, *tripañcāśaḥ* signifie « tous les trois fois cinq » ou « tous les quinze », et est soit un adverbe, soit un adjectif avec le suffixe Taddhita *śa*. Toutes ces explications me semblent inacceptables; elles proviennent du désir de diminuer un nombre qui semble incompréhensiblement haut. Roth et Grassman traduisent en accord avec Sāyaṇa « composé de cinquante-trois ». D'un point de vue grammatical, rien ne s'oppose à cette signification; mais d'autres considérations conduisent à voir dans *tripañcaśa* une formation semblable au védique *triṣapta*, *trinava*, et au classique *tridaśa*, *dvidaśa*, et donc à le comprendre donc comme « trois fois cinquante ». Ce mot apparaît encore une fois dans Av. XIX, 34, 2<sup>3</sup>:

*yā gr̥tsyaḥ<sup>4</sup> tripañcāśīḥ śataṃ kṛtyākṛtaś ca ye |*  
*sarvān vinaktu tejaso 'rasāṃ jaṅgidas karat ||*

Ici, la présence simultanée de *tripañcaśa* et de *śata* amène à comprendre l'expression par cent cinquante et à traduire: « Les cent cinquante *gr̥tsīs* (sorcières ?<sup>5</sup>) et les cent magiciens peuvent ôter le pouvoir du *jaṅgida* et le laisser sans force ».

Cette interprétation est confirmée par Ṛv. I, 133, 3; 4:

*avāsāṃ Maghavañ jahi śardho yātumatīnām | ...*  
*yāsāṃ tisraḥ pañcaśato 'bhivlaṅgair apāvapaḥ ||*

Les *yātumatīs* dont il est question ici sont manifestement identiques aux *gr̥tsīs* de l'Āthatvavada et ici aussi Sāyaṇa explique *tisraḥ pañcaśataḥ par triguṇitapañcaśat-samkhyāṃ sārdaśatam*. Il faut donc traduire: « Abats, ô Māghavan, cette troupe de sorcières ..., jette à terre par ton assaut cent cinquante d'entre elles ».

De même je pourrais traduire Ṛv. X, 34, 8: « Leur troupe joue avec cent cinquante ». Il n'est cependant pas certain qu'on puisse en tirer la conclusion qu'aux temps védiques on jouait avec cent cinquante dés; « trois fois cinquante » pourrait peut-être ici exprimer simplement une grande quantité indéterminée, comme c'est certainement le cas en Av. XIX, 34, 2 et Ṛv. I, 133, 4. Ce passage peut simplement

1 Sur le Rājasūya, p. 72.

2 Altind. Leben, p. 284.

3 Goldner (KZ. XXVII, p. 217 sq) a utilisé ce passage pour expliquer *tripañcāśa* dans Ṛv. X, 34, 8. Dans les deux cas, il comprend ce mot comme cinquante-trois et pense que ce nombre est une expression utilisée pour désigner une quantité indéterminée.

4 C'est la version qu'a utilisée Sāyaṇa et qui est confortée par les passages du Ṛgveda cités plus bas.

5 Bloomfield, SBE, vol XLII, p. 671, les compare aux *gr̥tsāḥ* citées dans le Vājasaneyis. XVI, 25.

vouloir dire en d'autres mots que, aussi bien pour le jeu des temps védiques que pour le jeu que les textes rituels et le rédacteur du Vanaparvan avaient sous les yeux, une grosse quantité de dés étaient nécessaires pour jouer avec les noix de Vibhītaka.

Ce résultat semble contredire Ṛv. I, 41, 9 où, d'après les commentateurs indiens, il est question de quatre dés que le joueur tient en main. Je crois pouvoir montrer plus tard que cette explication est parfaitement exacte, mais qu'il ne faut pas en conclure cependant que l'on joue avec quatre dés, comme l'a fait par exemple Zimmer (Alt. Ind. p. 283).

## Glaha

L'aire de jeu, ou le plateau de jeu et les dés étaient les seuls accessoires nécessaires au joueur. Les dés étaient lancés à la main comme le montre clairement la description du Vidhurapaṇḍitajātaka, et non pas à l'aide d'un corset. Il en était déjà de même aux temps védiques; de Av. VII, 52 8:

*kṛtaṃ me dakṣiṇe haste jayo me savya āhitaḥ |*

on peut conclure que l'on pouvait jouer aussi bien avec la main gauche qu'avec la droite. Aujourd'hui non plus, pour autant que je sache, on n'utilise jamais un corset. Ainsi, dans le passage du Mahābhārata cité plus haut (II, 56, 3):

*glahān dhanūṃṣi me viddhi śarān akśāṃś ca Bharata |*

*glaha* ne peut en aucun cas signifier corset comme le prétend le Dictionnaire de St Petersbourg<sup>1</sup>. *glaha*, de la racine *glah* qui, comme l'ont noté les grammairiens indiens, est identique à *grah* (Paṇ. III, 3, 70<sup>2</sup>), désigne bien plus «la prise de dés», les dés que l'on tient à la main, prêts à être jetés. On trouve ici cette signification; les *glahas*, les dés rassemblés dans la main, sont comparés à l'arc et les dés qui s'en échappent quand on les lance, aux flèches<sup>3</sup>. De là, les *glahas* eux même peuvent être comparés aux flèches (MBh. VIII, 74, 15):

*adyāsau Saubalaḥ Kṛṣṇa glahān jānātu vai śarān |*

*durodaraṃ ca Gāṇḍīvaṃ maṇḍalaṃ ca rathaṃ prati ||*

«Aujourd'hui, ô Kṛṣṇa, le fils de Subala devra savoir que les flèches sont les dés, Gāṇḍīva le joueur<sup>4</sup>, et le char l'aire de jeu».

<sup>1</sup> Pour les mêmes raisons, je ne peux pas accepter la signification «corset» pour *akṣāvapana* et *phalaka*; voir p. 16, note 1 et p. 21, note 1.

<sup>2</sup> Pischel (Ved. Stud. I p. 88) en doute, mais Ṛv. 84, 4: *yasyāgrdhad vedane vājy akṣaḥ*, ne me semble pas suffisant pour justifier une dérivation à partir de *gradh*.

<sup>3</sup> Nilakaṇṭha explique *glahān* par *paṇān*.

<sup>4</sup> Le grand P.W. donne à *durodara* le sens de «corset à dés». Mais Böhtlingk lui-même a renoncé à cette explication car elle ne se trouve pas dans les petits dictionnaires. Nilakaṇṭha explique *durodara* par *pāśa*, ce qui est sûrement faux; cf. le passage du MBh (VII 130, 20) donné plus loin.

Dans MBh II, 76, 23; 24, Śakuni propose de jouer pour le bannissement:

*anena vyavasāyena divyāma puruṣarṣabhāḥ |  
samutkṣeṣeṇa caikena vanavāsāya Bhārata ||*

« Nous voulons jouer avec cet accord, ô héros, et avec une seule poignée<sup>1</sup>, d'un exil dans la forêt, ô Bhārata »

Le narrateur poursuit:

*pratijagrāha taṃ Pārtho glahaṃ jagrāha Saubalaḥ |  
jītam ity eva Śakunir Yudhiṣṭhiram abhāṣata ||*

« Le fils de Pṛthā accepta cela<sup>2</sup>; le fils de Subala saisit les dés; « Gagné ! », dit Śakuni à Yudhiṣṭhira »,

La strophe II, 60, 9, exactement similaire, où *akṣān* se trouve à la place de *glaham*, montre bien que *glaha* signifie les dés prêts à être lancés:

*tato jagrāha Śakuniḥ tān akṣān akṣatattvavit |  
jītam ity eva Śakunir Yudhiṣṭhiram abhāṣata ||*

Le sens de « prise de dés » est repris plus loin dans le Mahābhārata, comme le laisserait entendre le Dictionnaire de St Petersburg, où il est accepté pour II, 65, 39: *glahaṃ divyāmi cārvaṅgyā Draupadyā*, II 71, 5: *imāṃ sabhāmadhye yo vyadevid glaheṣu* et V, 48, 91: *mithyāglahē nirjitā vai nṛśaṃsaiḥ*. Dans MBh II 59, 8:

*akṣaglahāḥ so 'bhībhavet paraṃ nas tenaiva doṣo bhavatīha Pārtha |*

*glaha* devrait signifier « le joueur »; mais il faut traduire: « la prise<sup>3</sup> est ce qui vainc l'adversaire, ce n'est que par elle que le malheur arrive, ô fils de Pṛthā »,

Pour toute une série de passages, à part II, 76, 24 déjà cité, on prend « mise » comme signification de *glaha*, bien qu'ici aussi il me semble que le sens de « prise de dés » convienne mieux. Quand le combat est décrit comme un jeu, les héros sont présentés comme les *glahas* de l'armée. Ainsi lors de la rencontre de Karṇa et d'Arjuna, VIII, 87, 31-33:

*tāvakānāṃ raṇe Karṇo glaho hy āsīd viśāṃpate |  
tathaiva Pāṇḍaveyānāṃ glahaḥ Pārtho 'bhavat tadā ||  
ta eva sabhyās tatrāsan prekṣakāś cābhavan sma te |  
tatraiśāṃ glahamānānāṃ dhruvau jayaparājayau ||  
tabhyāṃ dyūtaṃ samāsaktaṃ vijayāyetaṛāya ca |  
asmākaṃ Pāṇḍavānāṃ ca sthitānāṃ raṇamūrdhani ||*

En VI, 14,44, Saṃjaya raconte:

<sup>1</sup> Sur *samutkṣeṣa*, voir p. 28, note 2.

<sup>2</sup> Je rapporte *taṃ* à *samutkṣeṣa*. Nilakaṇṭha fait de *glaham* le complément de *pratijagrāha* comme de *jagrāha*, et le comprend une fois comme mise, une autre fois comme dé: *pratijagrāha taṃ glaham aṅgīcakāra tataḥ Saubalo glahaṃ jagrāha pāsāṃ pātītavān*.

<sup>3</sup> Nilakaṇṭha: *pāsādhīno glahaḥ paṇo jayaparājayarūpo vyavahārah*.

*tāvakānāṃ jaye Bhīmo glaha āsīd viśāṃpate |  
tatra hi dyūtam āsaktaṃ vijayāyetaṛāya vā | |*

En VII, 130, 20; 21, Droṇa dit:

*senāṃ durodaraṃ<sup>1</sup> viddhi śarān akṣān viśāṃpate |  
glahaṃ ca Saindhavaṃ rājams tatra dyūtasya niścayaḥ | |  
Saindhava tu mahad dyūtaṃ samāsaktaṃ paraiḥ saha |*

Il est impossible d'après moi qu'ici *glaha* signifie « mise », On ne peut absolument pas dire que le combat pour la défaite ou la victoire dépende d'une mise ou que le résultat du jeu dépende d'elle. La victoire dépend bien plus de la prise de dés: Karṇa et Arjuna, Bhīma et Saindhava, sont les dés, avec lesquels les armées ennemies jouent la victoire.

Quand Śakuni propose pour la première fois de jouer pour le bannissement, il dit (II, 78, 9):

*amuñcat sthaviro yad vo dhanaṃ pūjitaṃ eva tat |  
mahādhanam glahaṃ tu ekaṃ śṛṇu bho Bharatarṣabha | |*

En II, 76, 22, il répète:

*eṣa no glaha evaiko vanavāsāya Pāṇḍavāḥ |*

En III, 34,8, Yudhiṣṭhira rappelle cela à Bhīmasena:

*tvaṃ cāpi tad vettha Dhanaṃjayaś ca punar dyūṭāyāgatāṃs tāṃ sabhāṃ naḥ |  
yan mām bravīd Dhṛtarāṣṭrasya putra ekaglahārthaṃ Bharatānāṃ samakṣam | |*

On insiste donc toujours sur le fait que dans ce jeu pour le bannissement, on utilise un seul *glaha*. Cela n'est compréhensible que si l'on comprend *glaha* comme « prise de dés »; une seule prise de dés (un seul lancer de dés) doit décider du bannissement des Kauravas ou des Pāṇḍavas. En II, 76, 22, la construction de *glaha* avec le datif de la mise le montre bien; *glaho vanavāsāya* correspond exactement au *samutkṣepo vanavāsāya* de la strophe II, 76,24, citée plus haut<sup>2</sup>.

On ne saurait nier que dans d'autres passages de l'épopée et dans une littérature plus récente, *glaha*, en dehors de « prise de dés », puisse signifier « ce qui pour le jeu résulte du lancer ». Il est difficile de décider laquelle de ces significations l'emporte. Ainsi par exemple, Yudhiṣṭhira, en II, 65, 12, désigne Nakula comme *glaha*, et en même temps comme *dhana*:

*Nakulo glaha evaiko viddhy etan mama dhanam |*

<sup>1</sup> Nilakaṇṭha: *durodaraṃ dyūtakāriṇam*.

<sup>2</sup> Nilakaṇṭha explique ici *samutkṣepa*: *ekenaiva vacanopakṣepeṇa sakṛd vyāhṛtamātreṇety arthaḥ*. Pour *samupakṣepa*, le grand PW. donne « le fait de lever la main », le petit « le fait de jeter un mot, de commencer à jouer », La concordance entre II, 76, 22 et 24 montre tout cela n'est pas exact.

Je crois qu'il faut traduire ici: « Nakula (est) la prise de dés unique; sache que cela est ma mise<sup>1</sup>»: Yudhiṣṭhira veut souligner qu'il mise Nakula sur une seule prise de dés. En tout cas, je m'en tiendrais à « prise de dés » comme signification principale de *glaha*, et j'espère pouvoir montrer plus bas que cela vaut aussi pour Av. IV, 38, 1-3.

## La technique du jeu de pāsaka

La technique apparente du jeu de *pāsaka* est très clairement décrite dans le passage du Jātaka. Comme nous l'avons déjà exposé, le joueur prend les dés en main. Il les fait ensuite rouler dans sa main (*hatthe vaṭṭhetvā*) et les lance en l'air (*ākāse khipi*). S'ils tombent en sa défaveur, il a le droit de les saisir de nouveau tant qu'ils sont en l'air et de recommencer le lancer; le roi fait usage de ce droit, jusqu'à ce que le pouvoir magique de Puṇṇaka l'empêche de saisir les dés. L'habileté du joueur, comme le met en lumière le conteur, consiste à reconnaître en un clin d'œil si les dés vont tomber en sa faveur ou non (*rājā jūtasippamhi sukusalatāya pāsake attano parājayāya bhassante nātvā*).

Dans le Mahābhārata également, on met souvent l'accent sur l'habileté que le jeu de dés réclame. En II, 56, 3, Śakuni dépeint le jeu comme une dextérité par laquelle celui qui est habile peut vaincre celui qui ne l'est pas.

*akṣān kṣipann akṣataḥ san vidvān aviduṣo jaye |*

En II, 48, 20; 21, il se vante de son habileté au jeu:

*devane kuśalāś cāhaṃ na me 'sti sadṛśo bhuvi |*

*triṣu lokeṣu Kauravya taṃ tvaṃ dyūte samāhvaya ||*

*tasyākṣakuśalo rājann ādāsye 'ham asaṃśayam |*

*rājyaṃ śriyaṃ ca tāṃ dīptāṃ tvadarthaṃ puruṣarṣabha ||*

alors que par ailleurs il dit de Yudhiṣṭhira qu'il aime les dés, mais n'y connaît rien (II, 48, 19):

*dyūtapriyaś ca Kaunteyo na sa jānāti devitum<sup>2</sup> |*

Naturellement, Yudhiṣṭhira se considère comme un bon joueur et, tout comme Śakuni, se vante de son habileté en IV, 7, 12: *akṣān prayoktuṃ kuśalo 'smi devinām |*

On pourrait être tenté, par suite de la ressemblance des mots, d'interpréter ce passage dans le sens du récit du Jātaka. Mais il faut se rappeler que dans le Mahābhārata il ne s'agit pas du jeu avec les *pāsakas*, mais du jeu avec les noix de

<sup>1</sup> *dhana* revient sans cesse avec son ancien sens védique de « mise » dans les descriptions du jeu; voir II, 60, 7; 61, 2; 6; 10; 13; 17; 20; 23; 27; 30; 65, 4; 6; 8; 10.

<sup>2</sup> Ce vers est répété en II, 49, 39, avec le remplacement de *ca* par *sa*.

Vibhītaka<sup>1</sup>, pour lequel il ne s'agit pas de reconnaître rapidement le nombre de points; je crois donc que l'habileté dont il est question dans le Mahābhārata repose sur quelque chose d'autre: l'art du calcul. Nous y reviendrons plus loin.

## Les Āyas et leurs noms

Revenons au Vidhurapañḍitajātaka. D'après la description qu'il donne, il y a 24 āyas différents parmi lesquels chaque joueur en choisit un avant le début du jeu. Celui qui réussit à lancer l'āya qu'il a choisi, a gagné.

Il n'y a donc aucun doute que les āyas, comme les coups, signifient un certain nombre de points ou une combinaison de points, et cela est confirmé par la Pāśakakevalī. Le vers 168 désigne expressément le coup 431 comme āya:

*catuṣkāḍau trikaṃ madhye padaṃ caivāvasānikam |*

*eṣa āyaḥ pradhānas tu śakataṃ nāma nāmataḥ ||*

et également dans le vers 35 on peut lire:

*padaṃ pūrvaṃ trikaṃ madhye catuṣkaṃ cāvasānikam |*

*āyo<sup>2</sup> 'yam vijayo nāma tasya vakṣyāmi cintitam ||*

Comme l'on peut utiliser pour l'Oracle des Dés, comme nous l'avons vu plus haut, soit trois dés à quatre côté, chacun distingué par une marque et lancés en une seule fois, soit un dé à quatre côtés lancé trois fois à la suite, cela donne 64 possibilités auxquelles, dans le premier Oracle du manuscrit Bower comme dans la Pāśakakevalī, sont attachés des noms particuliers<sup>3</sup>.

|     |                               |     |  |
|-----|-------------------------------|-----|--|
| 444 | <i>caṅṭayānta<sup>4</sup></i> | 321 | <i>dundubhī</i>                        |
| 333 | <i>navikkī</i>                | 442 | <i>vṛṣa</i>                            |
| 222 | <i>paṭṭabandha</i>            | 422 | <i>preṣyā</i>                          |
| 111 | <i>kālaviddhi</i>             | 332 | <i>viṭī</i>                            |
| 443 | <i>śāpaṭa<sup>5</sup></i>     | 114 | <i>karṇa</i>                           |
| 343 | <i>māl<sup>6</sup></i>        | 322 | <i>sajā</i>                            |
| 324 | <i>vahula<sup>7</sup></i>     | 331 | <i>kāṇa</i> ou <i>kaṇa<sup>8</sup></i> |

1 On ne peut penser au jeu avec les *pāśakas* que dans MBh IV, 7, 12; voir pp. 21 sq.

2 BA *āyāyam*; LU *aṅko*, LE *praśno*; BB *paśo*, que Schröter a pris dans le texte

3 Nous les donnons dans l'ordre suivi par le texte.

4 Ce nom n'est pas certain.

5 Les permutations 434 et 344 sont désignées comme deuxième et troisième *śāpaṭa*; de même dans les groupes suivants.

6 Ce nom se trouve dans le texte pour 334, et manque par inadvertance pour 343 et 433.

7 Le groupe 234 manque dans le texte.

8 Pour 313 on a *kāṇaḥ tantraḥ*, pour 133, *kaṇatantraḥ*, ce qui se rapporte peut-être à la sentence qui l'accompagne et qui est à traduire par «l'oracle pour le coup *kāṇa*».

|     |                              |     |                              |
|-----|------------------------------|-----|------------------------------|
| 414 | <i>kūṭa</i>                  | 311 | <i>cuñcuṇa</i>               |
| 421 | <i>bhadra</i> <sup>1</sup>   | 221 | <i>pāñcī</i> ou <i>pañci</i> |
| 341 | <i>śaktī</i> ou <i>śakti</i> | 112 | <i>kharī</i> <sup>2</sup>    |

Voici ce que l'on a pour le premier texte, où les permutations de chaque groupe portent le même nom<sup>3</sup>.

La plupart de ces noms reviennent dans la Pāśakakevalī, mais la répartition des différents coups n'est pas toujours la même. Je donne ci-dessous une liste où je place en premier le nom que donne le premier Oracle des Dés du manuscrit Bower (B. MS.)<sup>4</sup>.

- 111 B. MS. *kālaviddhi*. P. *śobhana*.
- 112 B. MS. *kharī*. P. *kartarī*. C'est la version de BA et BB: LE et LU lisent *patitā viṣakartarī* pour *patitā tava kartarī*. Je n'ai aucun doute que *kartarī* soit une déformation de *kharī* ou de son synonyme *gardabhī*<sup>5</sup>.
- 113 B. MS. *cuñcuṇa*. P. *ciñciṇi*. Ces deux expressions sont naturellement identiques.
- 114 B. MS. *karṇa*. P. *karṇikā* (aussi dans G.). D'après Hoernle, un manuscrit (manuscrit Bower, p. 219) a *kartarī*. La forme la plus longue, *karṇikā* est choisie pour des raisons de métrique. Par ailleurs, le genre de ces noms oscille entre masculin et féminin.
- 121 B. MS. *kharī* P. aucun nom. Peut-être *pāśo* 'yam (LE; BA *pāśake*; BB *pāśakaḥ*; LU *pāśaka*) dans *pāśo* 'yam *patitas tava* est venu à la place du nom d'origine, comme dans 411 *pāśake patitaṃ tava* a remplacé *patitaṃ hy atra kāraṇaṃ*.
- 122 B. MS. *pāñcī*. P. *vāsa*. BB lit *pāśo* au lieu de *vāso*. Schröter a placé *vāmo* dans le texte. *vāso* et *pāśo* sont sûrement des déformations de *pāñcī*.
- 123 B. MS. *duṇḍubhī*. P. *duṇḍubhi*, féminin pour BA et LU, masculin pour BB.
- 124 B. MS. *bhadra*. P. *bhadra*, avec changement de genre comme précédemment.
- 131 B. MS. *cuñcuṇa*. P. *duṇḍubhi*, m., qui désigne 132 dans B. MS. Mais la lecture *duṇḍubhi* n'est absolument pas certaine; LE et LU ont *śubho* 'yam

1 Le groupe 124 manque dans le texte. Pour 412, le nom et la sentence manquent.

2 Les groupes 121 et 211 manquent.

3 Je suis l'ordre du texte.

4 BA, BB, LE et LU sont les manuscrits utilisés par Schröter pour son édition, G est le manuscrit d'une autre recension, dont Hoernle nous a communiqué des extraits. Dans la troisième recension, qui se trouve dans mes manuscrits Bower, les noms des coups sont rarement donnés. Curieusement, comme il ressort de ses notes en XVIII, Schröter n'a pas reconnu qu'il s'agissait des noms des coups.

5 Voir à ce propos p 36.

pour *duṇḍubhiḥ*. On pourrait bien penser que *duṇḍubhi* est une déformation de *cuñcuṇaḥ*, *cuñcuniḥ* ou *ciñciṇiḥ*.

- 132 B. MS. *duṇḍubhī*. P. *duṇḍubhi*, féminin pour BA et LE, masculin pour LU.
- 133 B. MS. *kāṇa*. P. *manthin*. La lecture *manthinaḥ* repose sur une hypothèse; LE et LU ont *manthānaḥ*, BA *mathaneḥ*, BB *chinnaṃ*.
- 134 B. MS. *śaktī*. P. *vijaya*.
- 141 B. MS. *karṇa*. P. aucun nom.
- 142 B. MS. *bhadṛā* P. *duṇḍubhi*, féminin pour BA, masculin pour BB, LE et LU. Dans B. MS. *duṇḍubhī* désigne 132.
- 143 B. MS. *śaktī*. P. *śaktī* ou *śakti*. LU lit à tort *satyā* pour *śaktyā*.
- 144 B. MS. *kūṭa*. P. *vṛṣa* (aussi dans G.), qui désigne 244 dans B. MS.
- 211 B. MS. *kharī*. P. *duṇḍubhi*. Dans B. MS. *duṇḍubhī* est le nom de 213.
- 212 B. MS. *pañcī*. P. *duṇḍubhi*, féminin pour BA et LU, masculin pour BB, et LE. Dans B. MS. *duṇḍubhī* est le nom de 213
- 213 B. MS. *duṇḍubhī*. P. *duṇḍubhi*, féminin pour BA, masculin pour BB, LE et LU.
- 214 B. MS. *bhadṛā*. P. *bhadra*, avec changement de genre comme précédemment.
- 221 B. MS. *pañcī*. P. *patrī*, où LE offre *putrī*. Je suis persuadé que les deux sont des déformations de *pañcī*.
- 222 B. MS. *paṭṭbandha*. P. aucun nom.
- 223 B. MS. *sajā*. P. *kūṭa*. Mais pour *kūṭo* 'yam, LE lit *vātsethaṃ*, ce qui rend vraisemblable *sajeyaṃ* comme lecture d'origine.
- 224 B. MS. *preṣyā*. P. *praśna* (aussi dans G.). D'après Hoernle, un manuscrit Bower, p. 218, aurait *kūṭa*. Je ne doute pas que *praśno* 'yaṃ est une déformation de *preṣyo* 'yaṃ (cf. 422).
- 231 B. MS. *duṇḍubhī*. P. *duṇḍubhi*, féminin pour BA et LE, masculin pour BB et LU.
- 232 B. MS. *sajā*. P. *kūṭa*. Dans B. MS., *kūṭa* désigne 144 et ses permutations.
- 233 B. MS. *viṭī*. P. *duṇḍubhi*, féminin pour BA, masculin pour BB, LE et LU. Dans B. MS., *duṇḍubhī* désigne 231.
- 234 B. MS. *vahula*. P. *bahulā*, avec changement de genre comme précédemment.
- 241 B. MS. *bhadṛā*. P. *duṇḍubhi*, masculin pour BA et BB, féminin pour LE et LU. De plus nommé aussi *vṛṣa* dans BA et BB. Dans B. MS., *vṛṣa* désigne 244 et *duṇḍubhī* 231.
- 242 B. MS. *preṣyā*. P. aucun nom.
- 243 B. MS. *vahula*. P. aucun nom.



- 244 B. MS. *vṛṣa*. P. *vṛṣa*, qui se trouve aussi dans la recension du manuscrit Bower.
- 311 B. MS. *cuñcuṇa*. P. *dudunbhi*, féminin pour BA et LU, masculin pour BB et LE. Dans B. MS., *dudunbhī* désigne 321; cf. la remarque en 131.
- 312 B. MS. *dundubhī*. P. *dundubhi*, féminin pour BA et LU, masculin pour BB et LE.
- 313 B. MS. *kāṇa*. P. *pātrika*, n. *pātrikaṃ* ne se trouve que dans LU; au lieu de cela, BB a *pāśakaḥ*, BA et LE *pāśake*, que Schröter a pris dans son texte.
- 314 B. MS. *śaktī*. P. *śakti*, fem.
- 321 B. MS. *dundubhī*. P. *kartarī*. Au lieu de *patitā tava kartarī*, BA lit *patitā viṣakartarī*, que Schröder a pris dans son texte. Ici aussi, je crois que *kartarī* est une déformation de *khari*, qui désigne 121 dans B. MS; cf. la remarque en 112.
- 322 B. MS. *sajā*. P. *bahulā*. Dans B. MS., *vahula* désigne 324.
- 323 B. MS. *viṭī*. P. *tripadī*.
- 324 B. MS. *vahula*. P. *saphalā*. Je suis persuadé que *saphalā* est une déformation de *bahula*. La forme féminine apparaît normalement dans P.; voir 234, 322.
- 331 B. MS. *kāṇa* P. *dundubhi*, féminin pour BA et LE, masculin pour BB et LU. Dans B. MS., *dundubhī* désigne 321.
- 332 B. MS. *viṭī*. P. pas de nom. Mais peut-être ce nom se trouvait-il à l'origine à la place de *pāśake* dans *pāśake patitaṃ* (LU *pāśakas patitas*) *tava*; cf. la remarque en 121.
- 333 B. MS. *navikhī*. P. aucun nom, à moins qu'il ne faille le trouver dans *niścitam* (BB *niścayam*).
- 334 B. MS. *mālī*. P. *mālinī*. Ces deux noms sont naturellement identiques. G. a *ṛcchakā*.
- 341 B. MS. *śaktī*. P. aucun nom.
- 342 B. MS. *vahula*. P. aucun nom.
- 343 B. MS. *mālī*. P. aucun nom. G. a de nouveau *ṛcchakā*.
- 344 B. MS. *śāpaṭa*. P. *śakaṭī*. Pour *śakaṭī*, BB lit *śakaṭo*. Ces deux formes sont sans aucun doute des déformations de *śāpaṭā*, le féminin de *śāpaṭa*. La preuve en est donnée par la version de G.: *trikaṃ pūrvam catuṣkau dvau dṛśyate tava saṃpadā*, ou il faut naturellement lire *śāpaṭā* pour *saṃpadā*. *śāpaṭā* se trouve probablement aussi dans la strophe très dégradée du manuscrit Bower: *dhanadhānyas ca te pūrṇṇā asti sarvvasya saṃpadā*.
- 411 B. MS. *karṇa*. P. *kāraṇī*. C'est la lecture de Hoernle; manuscrit Bower p. 220, LE et LU lisent *kāraṇam*, qui se trouve aussi dans G. BA et BB n'ont aucun nom, car ils ont modifié la fin du vers. Que *kāraṇī*, qui provient

naturellement de *karṇa*, soit la bonne lecture, cela ressort de la lecture *patitā* pour *patitaṃ* dans BA et LE. Il y a eu changement de genre comme dans les cas précédents.

412 B. MS. *bhadṛā*. P. aucun nom.

413 B. MS. *śaktī*. P. *śakti*, fem.

414 B. MS. *kūṭa* P. *kūṭa*. Le vers est en tous points conforme à celui des manuscrits utilisés par Schröter: *daivānukūlyataḥ sādhu kūṭo 'yam patitas tava*. Schröter a par erreur changé *sādhu kūṭo* en *sādhukṛto*.

421 B. MS. *bhadṛā*. P. aucun nom.

422 B. MS. *preṣyā*. P. *preṣya*. La bonne lecture *preṣyo 'yam patitas tava* se trouve dans BA, Schröter a introduit dans le texte la mauvaise lecture de LE et LU *prekṣyo 'yaṃ*. Dans G. on trouve la forme au féminin *prekṣā (prekṣeyaṃ patitā tava)*, qu'il faut naturellement affiner en *preṣyā*. Il y a eu changement de genre comme dans les cas précédents.

423 B. MS. *vahula*. P. aucun nom.

424 B. MS. *vṛṣa*. P. aucun nom.

431 B. MS. *śaktī*. P. *śakaṭa*, n. Mais BB lit *śakaṭo*, LU *śakunaṃ* pour *śakaṭaṃ*. En 344, nous avons trouvé *śakaṭī*, *śakaṭa*, comme déformations de *śāpaṭā*, ici *śakaṭa* est visiblement une déformation de *śaktī*. Le fait que dans la version de LU, *eṣa āyaḥ pradhānas tu śakunaṃ nāmnā manoramam*, la métrique exige un mot de deux syllabes renforce cette hypothèse.

432 B. MS. *vahula*. P. aucun nom.

433 B. MS. *mālī*. P. *mārjanī*. Comme en 334 *mālinī* de P. correspond au *mālī* de B. MS., je n'ai aucun doute que *mārjanī* soit une déformation de *mālinī*.

434 B. MS. *śāpaṭa*. P. *saphalā*. Ici aussi, *saphalā* est sûrement une déformation de *śāpaṭā*. Pour le féminin, voir la remarque en 344.

441 B. MS. *kūṭa*. P. *kūṭa*. Le vrai nom se trouve dans BA; LE et LU lisent *'dhruvo*, BB *kaṣṭo* pour *kūṭo*. G. a *ṛcchakā*, d'autres manuscrits d'après Hoernle, manuscrit Bower p. 216, *krakacaḥ*.

442 B. MS. *vṛṣa*. P. *vṛṣa*. Ce nom se trouve aussi dans G. et dans la recension du manuscrit Bower.

443 B. MS. *śāpaṭa*. P. *vāmā*.

444 B. MS. *caṇṭuyaṇṭa* (?). P. pas de nom propre, mais les trois quatre sont désignés comme les trois sages taureaux (*vṛṣabhās ca trayo yatra patitās te vicakṣaṇāḥ*).

Les noms des coups dans la Pāśakakevalī sont donc, si l'on fait abstraction du genre et de quelques petites différences dans les suffixes, dans 18 cas parfaitement les mêmes que ceux du premier Oracle dans le manuscrit Bower, dans deux cas si

semblables que leur relation est encore nettement reconnaissable (113, *ciñciṇi* pour *cuñcuṇa*; 411 *kāraṇī* pour *karṇa*). Dans 16 cas, le nom manque, mais pour 121, 332, 333, on pense qu'il a disparu par suite de la détérioration du manuscrit. Dans 13 cas, la Pāśakakevalī utilise d'autres noms. Cela est dû en partie à des détériorations du manuscrit; ainsi en 223, *kūṭa* (mais aussi manuscrit *vātsā*) pour *sajā*, et de là peut-être aussi en 232, *kūṭa* pour *sajā*. Dans d'autres cas, cela semble provenir d'une méprise de l'auteur; ainsi quand il donne *dundubhi* (correct en 132, 213, 231, 321) pour 142, 211, 212, 233, 231, *vṛṣa* (correct en 244) ou *dudunbhi* (correct en 231) pour 241, *kārtarī*, si celui-ci provient de *kharī* (correct en 121) pour 321, *bahulā* (correct en 324) pour 322. Également quand il donne *dudunbhi* (correct en 132 et 321) pour 131 et 311, il y a là probablement une méprise de l'auteur; *dudunbhi* pourrait être une détérioration du *cuñcuṇa* auquel on s'attendrait. Enfin dans 16 cas, la Pāśakakevalī donne des noms nouveaux. Parmi ceux-ci, le plus grand nombre ne sont sûrement que des détériorations: ainsi 112 (et vraisemblablement 321) *kartarī* pour *kharī* ou *gardabhī*, 122 *vāsa* (*pāśa*) pour *pāñcī*, 221 *patrī* pour *pāñcī*, 224 *praśna* pour *preṣya*, 324 *saphalā* pour *bahulā*, 344 *śakaṭi* pour *śāpaṭa*, 431 *śakaṭa* pour *śaktī*, 433 *mārjanī* pour *mālinī*, 434 *saphala* pour *śapaṭā*. Il reste six noms: 111 *śobhana* au lieu de *kālaviddhi*, 133 *manthin* au lieu de *kāṇa*, 134 *vijaya* au lieu de *śaktī*, 313 *pātrika* au lieu de *kāṇa*, 323 *tripadī* au lieu de *viṭī*, 443 *vāmā* au lieu de *śāpata*. Par suite de l'état d'abandon dans lequel se trouvait le texte de la Pāśakakevalī, la question de savoir si nous avons à faire à de nouveaux noms, ou seulement à de mauvaises lectures ou à des fautes d'écriture, ne peut trouver actuellement de réponse. Il faudrait pour cela faire appel à un nombre bien plus grand de manuscrits que celui dont disposait Schröter pour son édition; avant tout, la deuxième recension représentée par le manuscrit G. devrait être prise en entier.

Mais, quelque soit le jugement que l'on puisse porter sur ce dernier groupe, les noms qui apparaissent dans le premier Oracle du manuscrit Bower ont un grand intérêt parce qu'ils ne représentent pas seulement les simples découvertes des devins, mais sont des expressions en usage depuis les temps anciens dans le vrai jeu de dés. Cela est prouvé par la Vidhurapaṇḍitajātaka, où l'on retrouve une série de ces noms. Dans le récit en prose, on donne comme exemples d'*āyas māli*<sup>1</sup>, *sāvaṭa*<sup>2</sup>, *bahula*, *santi* et *bhadra*; dans les Gāthās, en plus de ceux-ci<sup>3</sup>, on trouve encore les

1 Dans les manuscrits singhalais; dans les birmans, *mālikaṃ*.

2 Les manuscrits singhalais ont *sāvaṭam*; les birmans, à tort, *sāvaṭṭam*.

3 Les différences entre les formes des Gāthās et celles de la prose ne sont pas significatives. Pour des raisons de métrique, on trouve dans les Gāthās *mālika* au lieu de *māli*, et une fois *bhadra* à côté de *bhadra*. Pour *sāvaṭṭam* et *sāvaṭto*, il faut lire dans les Gāthās *sāvaṭam* et *sāvaṭo*. Le genre oscille pour les racines en *a-* entre masculin et neutre: *mālika* à côté de *mālikaṃ*, *sāvaṭo* à côté de *sāvaṭam*, *bahulo* à côté de *bahulaṃ*. De même on trouve *bhadrakam* à côté de *bhadra*,

deux *kākas* (*duve kākā*), *maṇḍakā*, *ravi*, *nemi*, *saṃghaṭṭa* et *titthirā*, soit 12 en tout. Parmi ceux-ci, *mālī*, *sāvaṭa*, *bahula* et *bhadra* se laissent identifier sans autre avec les noms *mālī* (*mālinī*), *śāpaṭa*, *vahula* (*bahula*) et *bhadrā* (*bhadra*) de l'Oracle des Dés. *P. santi* est vraisemblablement à améliorer en *satti* et réfléchit le sk. *śaktī* (*śakti*). Vraisemblablement *duve kākā* est à lire *duve kāṇā* et *kāṇā* à rapprocher de *karṇa* et *kāṇā* du premier Oracle. Les autres noms n'ont pas de correspondants dans les textes des Oracles.

Une autre question est de savoir si les noms qui se révèlent semblables dans le Jātaka et dans les Oracles des Dés désignent les mêmes coups. D'après le premier Oracle du manuscrit Bower, *mālī* désigne 343, *śāpaṭa* 443, *vahula* 324, *bhadrā* 421 et toutes les permutations de ces groupes. D'après la Gāthā, *mālikā* est « un huitième » (*atthaka*), *sāvaṭa* « un sixième » (*chaka*), *bahula* « un quart » (*catukka*), *bhadra* « le résultat de la combinaison de deux parents » (*dvibandhusandhika*). Je dois avouer que ces dernières indications me sont incompréhensibles et qu'il m'est impossible de les accorder avec celles des Oracles. Je comprends tout aussi peu l'affirmation que l'on trouve aussi bien dans la prose du Jātaka que dans les Gāthās, qu'il y a 24 coups (*āyas*), car ni avec trois, ni avec un nombre plus grand ou plus petit de *pāsakas*, et même si l'on considère les combinaisons du nombre de points comme coup, on ne peut trouver 24 coups différents. Il est aussi frappant que dans la Gāthā, qui devrait pourtant contenir une énumération des *āyas*, seuls 12 sont nommés.

Nous devons donc nous contenter de constater que la signification de ces noms était différente selon l'époque et l'endroit; mais le fait que ce sont d'anciennes expressions de jeu est confirmé par la Mṛcchakaṭika. Le masseur qui a perdu aux dés dix pièces d'or s'y plaint ainsi (II, 1):

*navabandhaṇamukhāe via gaddahāe hā tāḍido mhi gaddahāe |*

*Aṅgalāamukkāe via śattie Ghaḍukko via ghāḍido mhi śattie ||*

« Ah, je suis ruiné par *gaddahī*, comme par une ânesse qui vient juste d'être libérée de ses entraves; je suis tué par *śattī* comme Ghaṭokaca par l'épée lancée par le roi des Aṅga ».

Dans son commentaire, Pṛthivīdhara explique *gaddahī* et *śattī* comme synonymes de *kapardaka*; mais il n'y a aucun doute qu'il s'agisse ici d'un coup<sup>1</sup>, et que *śattī* soit identique à *śaktī* de l'Oracle des Dés et *gaddahī* « ânesse », à *kharī* qui veut aussi dire ânesse ».

Mais il n'est pas certain que ce soit le nom d'un de ces *āyas* qui se trouve en MBh III, 59,7. Pour le persuader de jouer, Puṣkara y dit à Nala:

*dīvyāveti abravīd bhrātā vṛṣeṇeti muhur muhuḥ |*

<sup>1</sup> Cf. la strophe semblable II, 9 sur laquelle nous reviendrons.

*vṛṣa* ne peut pas signifier ci le coup le meilleur (*akṣamukhya*) comme le dit Nīlakaṇṭha et les Dictionnaires de St Petersburg après lui, car il n'est jamais question d'une différence de valeur entre les coups. Si *vṛṣa* est une expression du jeu de dés, ce ne peut être qu'un *āya*<sup>1</sup> que Puṣkara choisit, de même que dans le Jātaka le roi choisit *bahula* et Puṇṇaka *sāvaṭa*. Cela prouverait que non seulement les noms des coups mais aussi la manière de jouer, comme la dépeint le Jātaka, c'est-à-dire le jeu avec les *pāśakas*, était connus de l'auteur du Nalopākhyāna. Mais cela est très invraisemblable, comme nous l'avons déjà remarqué. Et il faut observer que d'autres auteurs prennent *vṛṣa* dans un tout autre sens: ils comprennent « taureau ». Somadeva, Kathās. LVI, 294 sq., raconte en détail comment Nala avait aperçu dans la maison de Puṣkara un beau taureau blanc du nom de Dānta et voulait l'avoir. Puṣkara avait refusé de le donner à son frère, mais était prêt à le jouer aux dés, et ainsi commença la funeste partie de dés. Kṣemendra raconte la chose d'une façon plus brève et plus proche de l'épopée, mais dans l'ensemble concordante. En Bhāratamañjari III, 451, Kali dit à Puṣkara

*ahaṃ saḥāyas te dyūte vṛṣo bhūtvā puraḥsthitaḥ |*  
*dvāparāviṣkṛtair akṣaiḥ paṇaṃ mām eva kalpayeḥ ||*

En faveur de ce sens de *vṛṣa*, le fait qu'il est dit de Kali en MBh III, 59, 6 qu'il est devenu *vṛṣo gavām*.

*evam uktas tu Kalinā Puṣkara Nalam abhyayāt |*  
*Kaliś caiva vṛṣo bhūtvā gavāṃ Puṣkaram abhyayāt ||*

Sans aucun doute, *vṛṣo gavām* doit être le même que *vṛṣa* du vers suivant. Nīlakaṇṭha explique donc cette expression en accord avec le sens qu'il donne à *vṛṣa*: *atra gośabdo lakṣitalakṣaṇayākṣaśabdavācyeṣu pāśeṣu vartate | vṛṣaḥ śreṣṭhaḥ pāśaśreṣṭhaḥ*<sup>2</sup>. D'après le sens de *vṛṣa* pris plus haut, on devrait considérer *go* comme une représentation imagée des *āyas*, ou prendre *vṛṣa gavām* tout simplement comme un synonyme de *vṛṣaḥ*. Mais il ne faut pas se leurrer: toutes ces explications ont quelque chose de forcé, et je tiendrais pour vraisemblable, comme Somadeva et Kṣemendra l'indiquent, que *vṛṣa* est en fait à prendre ici dans son sens propre<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> D'après le premier oracle du manuscrit Bower, c'est 442.

<sup>2</sup> Caturbhujamiśra prend également cette expression au sens figuré. D'après un manuscrit au British Museum, il explique: *gavāṃ śāriṇām | vṛṣo balivardhaḥ*.

<sup>3</sup> Même si l'on ne tient pas compte du sens douteux de *vṛṣa*, l'exposé de la Nalopākhyāna dans ce passage est peu clair. En III 59, 4-6, il est dit que Kali est entré en Nala après une attente de douze années, et d'après la suite de l'histoire, il est clair qu'il y est resté jusqu'au moment où, auprès du Vibhītaka, Nala a reçu de Ṛtuparṇa l'*akṣahṛdaya*. Mais en III, 59, 4-6, nous le voyons soudain se mouvoir hors de Nala, et se changer en *vṛṣa*. La tentative de Roth pour résoudre cette difficulté ne me semble pas très heureuse.

Si la manière de jouer telle qu'elle est décrite dans le Jātaka ne se laisse pas démontrer pour le Mahābhārata, un autre témoin relativement plus ancien se présente. En II, 1, 10, Pāṇini nous apprend que *akṣa*, *śalākā*, et un nom de nombre avec *pari*, peuvent former un composé Avyayībhāva (*akṣaśalākāsaṃkhyāḥ pariṇā*). À ce propos, une Kārika dans le Mahābhāṣya dit:

*akṣādayas tṛtīyāntāḥ pūrvoktasya yathā na tat |*  
*kitavavyavahāre ca ekatve 'kṣaśalākayoḥ ||*

« Dans la façon de parler du joueur, (*on emploie*) *akṣa* etc. .. à l'instrumental (*en composition avec pari pour exprimer*) combien le coup est différent de ce qui a été dit précédemment, *akṣa* et *śalākā* (*cependant seulement quand ils sont*) au singulier<sup>1</sup> ».

On dit aussi *akṣapari* pour *akṣeṇa pari*<sup>2</sup> « autre pour un dé », *śalākāpari* pour *ślākayā pari* « autre pour un copeau », *ekapari* pour *ekena pari* « autre pour un », etc. Nous aurons à revenir sur cette règle en d'autres circonstances; Il nous reste encore à examiner l'expression *pūrvoktasya*: il me semble en découler que l'auteur de la Kārikā connaissait une sorte de jeu de dés dans laquelle, comme dans celle de la Jātaka, il s'agissait de lancer un coup déterminé à l'avance<sup>3</sup>.

## Les Ayas et leurs noms

En dehors des noms des *āyas* que nous avons donnés, on rencontre encore dans la littérature védique, épique et classique du sanskrit, et plus souvent encore en Pali, toute une série d'expressions employées ça et là dont la vraie signification, à mon avis, a été maintes fois mal comprise. Ce sont *kṛta*, *tretā dvāpara*, *kali*, *abhibhū*, *akṣarāja* et *āskanda*. D'après les Dictionnaires de St Petersburg, *kṛta*, *tretā*, *dvāpara* et *kali* sont les noms du coup, ou de la face du dé marquée dans l'ordre de 4, 3, 2 ou 1 point<sup>4</sup>; *abhibhū* et *āskanda* y sont expliqués comme « un certain dé<sup>5</sup> ». Rien ne confirme l'hypothèse que chaque dé porte un nombre différent de points, et par là tombe l'idée que chaque nom puisse désigner un dé particulier. Pour la seconde hypothèse, que ces noms se rapportent aux faces du dé, nous pouvons appeler un

1 Pour la traduction de cette règle, j'ai bénéficié des conseils de Kielhorn.

2 Les expressions *akṣeṇa pari*, *śalākayā pari*, *ekena pari*, etc. . ne sont jamais utilisées dans la langue réelle, car ce sont toujours les mots composés qui les remplacent.

3 Dans son explication, Patañjali supprime le *ukta*: *ayathājātīyake dyotyē | akṣenedaṃ na tathā vṛttaṃ yathā pūrvam iti*.

4 Dans le grand P.W., sous *dvāpara*, la première alternative est donnée comme la plus vraisemblable.

5 D'après le petit P.W., *āskanda* désigne le quatrième dé.

certain nombre de témoins. Aussi bien Nīlakaṅṭha à propos de MBh IV, 50, 24<sup>1</sup> que Ānandagiri dans ses explications sur le commentaire de Śaṅkara à propos de la Chāndogya Upaniṣad (IV, 1, 4)<sup>2</sup>, expliquent *kṛta*, *tretā*, *dvāpara* et *kali* dans ce sens. Cette explication n'est pas seulement impossible pour certains passages<sup>3</sup>, mais, comme nous le verrons, est en totale contradiction avec d'autres indications et comme en plus nous pouvons prouver que Nīlakaṅṭha n'a absolument pas compris cette expression en d'autres endroits, je crois que nous ne devons accorder pour ce passage aucune confiance aux explications de ces deux commentateurs. Nous devons cependant essayer de tirer la signification de ces noms des textes eux-mêmes. Tout d'abord une série de passages sont importants pour nous, où *kṛta*, *tretā* etc. sont désignés comme *ayas*. En Taittirīyas. IV, 3, 3, 1, certaines expressions sont identifiées avec toute sorte de choses. Entr'autres, il est dit que parmi les *ayas*, ceux de l'est sont *kṛta*, ceux du sud, *tretā*, ceux de l'ouest, *dvāpara*, ceux du nord, *āskanda* et ceux du milieu, *abhibhū*. En Śatapathabr. XIII, 3, 2, 1, le *catuṣṭoma* est nommé *kṛta* parmi les *ayas*. En Śatapathabr. V, 4, 4, 6, on décrit comment on place cinq dés dans la main du roi; avec la remarque: *eṣa vā āyān abhibhūr yat kalir eṣa hi sarvān ayān abhibhavati*, «ce *kali* domine vraiment les *ayas* car celui-ci domine tous les *ayas*<sup>4</sup>». Au contraire, Chāndogya Up. (IV, 1, 4; 6) dit: *yathā kṛtāya vijitāyādhare 'yāḥ saṃyantya evam enaṃ sarvaṃ tad abhisameti yat kiṃca prajāḥ sādhu kurvanti*, «de même que les *ayas* inférieurs reviennent au *kṛta*, quand on a gagné avec lui<sup>5</sup>, de même tout ce que les créatures font de bien lui revient (à Raikva)».

Qu'est-ce donc qu'un *aya*? Un simple synonyme d'*akṣa* «dé», comme le donnent les Dictionnaires de St Petersburg; cela me paraît impossible, car alors *kṛta* etc. devraient être les noms des différents dés, mais l'hypothèse de dés différents les uns des autres n'est pas fondée, comme nous l'avons vu plus haut. Sāyaṇa à propos

---

<sup>1</sup> *krameṇaikadvitricaturāṅkāṅkitaiḥ pradeśair aṅkacatuṣṭayavān pāśo bhavati | tatraikaṅkaḥ kalir dvyaṅko dvāparas tryaṅkas tretā caturaṅkas kṛtam.*

<sup>2</sup> Après la minutieuse explication de *kṛta* que je donne ici, Ānandagiri ajoute: *akṣasya yasmin bhāge trayo 'ṅkāḥ sa tretānāmāyo bhavati | yatra tu dvāv aṅkau sa dvāparanāmakaḥ | yatraiko 'ṅkaḥ sa kalisaṃjña iti vibhāgaḥ.*

<sup>3</sup> Qu'il me suffise de rappeler G. 91 du Vidhuraṇḍitajātaka.

<sup>4</sup> Le Taittirīyabr. s'exprime avec plus de concision dans le passage correspondant (I, 7, 10, 5); ici il est dit seulement, en relation avec chaque dé: *ete vai sarve 'yāḥ* «ce sont tous des *ayas*».

<sup>5</sup> Je tiens pour exacte cette manière de comprendre *vijitāya*, que Deussen a aussi reprise dans sa traduction. Comme on dit, comme il ressort de l'Āpastamba, Śrautas. V, 20,1, *kṛtaṃ vijināti*, «il gagne avec *kṛta*», on peut aussi parler d'un *kṛto vijitaḥ*, dans le sens donné ici. L'hypothèse de Böhtlingk *vijitvarāya* est également fautive. À mon avis, elle a tout aussi peu à voir avec le mot *vij* apparaissant en Rv. 32, 10; II, 12, 5, ce que Deussen tient pour possible.

de Taittirīyas. IV, 3, 3, 1-2, comprend le mot comme un âge de l'univers (*ayā<sup>1</sup> yugaviśeṣaḥ*), et non seulement *kṛta*, *tretā* et *dvāpara*, mais *āskanda* et *abhibhū* seraient aussi les noms d'âges de l'univers<sup>2</sup>. Il semble à peine nécessaire de dire que cette signification est totalement erronée. Qu'*aya* doive être une expression qui se rapporte au jeu de dés, cela ressort déjà de Śatapathabr. V, 4, 4, 6 et des passages du Taittirīyabrāhmaṇa et de la Chāndogya Upaniṣad cités plus haut; cela sera encore prouvé par le Vājasaneyis., où le joueur fait bénir les *ayas* par Puruṣamedha (*ayebhyaḥ kitavam*)<sup>3</sup> et Av. IV, 38, 3 où une Apsaras qui aide au jeu est appelée « celle qui danse autour des *ayas* ». Sāyaṇa dans son commentaire à propos du passage ci-dessus donne la bonne explication. Il remplace *ayaiḥ* par *akṣagatasamkhyāvīśeṣaiḥ kṛtādiśabdavācyaiḥ* et remarque plus loin: *ekādayaḥ pañcasamkhyāntā akṣaviśeṣā ayāḥ*<sup>4</sup>. Nous apprendrons à mieux connaître le jeu dont il s'agit ici; nous verrons qu'il s'agit de lancer non pas un nombre déterminé de points, mais un nombre déterminé de dés. Sāyaṇa appelle *aya* ce nombre de dés qui résulte du lancer. *aya* signifie ainsi coup, si l'on comprend par là le résultat du lancer, et on est près de penser qu'*aya* est le même mot que l'*āya* du Jātaka et de la Pāśakakevalī. Cette identité est prouvée par le Jyotiṣa<sup>5</sup>, où nous trouvons *āya* comme désignation du nombre 4 – naturellement en tenant compte du groupe *kṛta*, *tretā*, *dvāpara* et *kali*. Somakāra explique cependant *āya* par âge de l'univers et s'appuie pour cela sur une phrase de la *śruti*: *kṛtam āyānām*. Mais la citation est sûrement inexacte: il s'agit plutôt au passage cité plus haut du Śatapathabrāhmaṇa (XIII, 3, 2, 1), *kṛtenāyānām*, où, comme je crois l'avoir montré, *aya* doit signifier coup.

Le sens de « coup » convient également pour *kṛta*, *tretā*, *dvāpara*, *kali*, *abhibhū* et *āskanda* dans tous les passages où ces expressions apparaissent<sup>6</sup>. Dans la description

<sup>1</sup> D'après l'éditeur du texte dans le Bibl. Ind., on trouve dans tous les manuscrits *ayā* au lieu de *ayaḥ*.

<sup>2</sup> *Ā samantāt skandanaṃ dharmasya śoṣaṇaṃ yasmin kalau (MSS kālo) so 'yam āskandaḥ; kṛtsnaṃ dharmam abhibhavaṭīty abhibhūḥ kaliyugāvasānakālaḥ*.

<sup>3</sup> Dans le Taittirīyabr. III, 4, 1, 5, cela est devenu: *avebhyaḥ* (Sāyaṇa: *rakṣābhīmānibhyaḥ*) *kitavam*.

<sup>4</sup> Répété, mais avec la variante *akṣaviśayā*, dans le commentaire à propos de Av. VII, 114, 1. Sāyaṇa pense visiblement la même chose, quand il cite brièvement le Śatapathabr. V, 4, 4, 6: *ayaśabdo 'kṣavācī*. Cela ne peut avoir été son intention de donner *aya* comme synonyme de *akṣa*, car immédiatement avant, il avait décrit correctement les différents *ayas* *kṛta* et *kali*.

<sup>5</sup> Weber, Über den Vedakalender Namens Jyotiṣam, Phil-hist Abh. der Kgl. Akad. der Wiss., à Berlin 1862, p. 47 sq.

<sup>6</sup> Je passe sur une série de citations pour *kṛta* et *kali*, tirées de la littérature rituelle, comme Taittirīyabr. I, 5, 11, 1, Āpastamba, Śrautas. V, 20, 1, Kātyāyana, Śrautas. XV, 7, 18, 19, Baudhāyana, Śrautas. II, 9, Kauśikas. XVII, 17, aussi Chāndogya Up. IV, 3, 8, sur lesquelles nous aurons à revenir plus tard.



du Puruṣamedha dans la Vājasaneyisaṃhitā (XXX, 18), il est dit que le *kitava* est consacré à l'*akṣarāja*, l'*ādinavadarśa* au *kṛta*, le *kalpin* au *tretā*, l'*adhikalpin* au *dvāpara*, le *sabhāsthāṇu* à l'*āskanda*. La mention d'*akṣarāja* rend indubitable que les quatre expressions suivantes, *kṛta*, *tretā*, *dvāpara* et *āskanda* ne se rapportent pas aux âges de l'univers, mais aux *ayas*, et que les sacrificiants qui leur sont consacrés sont des personnes qui ont quelque chose à voir avec le jeu de dés, même s'il est impossible de décrire en détail leurs fonctions<sup>1</sup>. Il en va de même dans le passage similaire du Taittirīyaabr. III, 4, 1, 16, où le *kitava* est consacré à l'*akṣarāja*, le *sabhāvin* au *kṛta*, l'*adhinivadarśa* au *tretā*, le *bahiḥsad* au *dvāpara*, le *sabhāsthāṇu* au *kali*, bien que Sāyaṇa explique *kṛta*, etc. comme les noms des âges de l'univers<sup>2</sup>. En MBh IV, 50, 24, Aśvatthāman loue Arjuna comme quelqu'un qui ne connaîtrait pas grand chose au jeu, mais serait un héros au combat, et dit: «L'arc Gāṇḍīva ne lance pas de dés, pas de *kṛta* et pas de *dvāpara*; l'arc Gāṇḍīva lance, ici et là, des flèches étincelantes». Et presque de la même manière, Kṛṣṇa dit à Karṇa (MBh V, 142, 6 sq): «Quand tu entends au combat le guerrier aux chevaux blancs dont le cocher est Kṛṣṇa, comme il lance l'arme d'Indra et les deux autres, celle d'Agni et celle des Maruts, et le bruit de son arc Gāṇḍīva semblable au tonnerre, alors il ne s'agit plus de *tretā*, ni de *kṛta* et ni de *dvāpara*». Les strophes suivantes (V, 142, 9; 11; 13; 15) contiennent des variations sur le même thème se rapportant à Yudhiṣṭhira, Bhīmasena, Arjuna et les jumeaux; Elles se terminent chaque fois par:

*na tadā bhavitā tretā na kṛtaṃ dvāparaṃ na ca |*

Nilakaṇṭha arrive même dans ce contexte à rapporter *tretā*, *kṛta* et *dvāpara* aux âges de l'univers !

À ces citations s'ajoutent deux passages du Mṛcchakaṭika, de sanscrit plus tardif. En II 12<sup>a</sup>, Darduraka dit à Māthura: *are mūrkhā nanv ahaṃ daśa suvarṇān kaṭakaraṇena prayacchāmi*, «toi, idiot, pourquoi ne devrais-je pas risquer dix pièces d'or pour faire *kaṭa*?». *kaṭa* n'est ici rien d'autre que la manière populaire de dire *kṛta*, comme le montre le Pali. En II, 9, le même Darduraka dit:

*tretāḥṛtasarvasvaḥ pāvarapatanāc ca ṣoṣitaśarīraḥ |*

*narditadarśitamārgaḥ kaṭena vinipātito yāmi | |*

<sup>1</sup> Le commentateur Mahīdhara se trompe ici complètement. Il explique *kitavam* par *dhūrtam*, *ādinavadarśo* par *ādinavo doṣas taṃ paśyati tathābhūtam*, *kalpinam* par *kalpakam*, *adhikalpinam* par *adhikalpanākartāram*, *sabhāsthāṇum* par *sabhāyāṃ sthiram*; Et, sauf pour le premier, il donne des éclaircissements étymologiques.

<sup>2</sup> En ce qui concerne les noms des sacrificiants, Sāyaṇa explique *kitavam* par *dyūtakuśalam*, *sabhāvinam* par *dyūtasabhāyā adīṣṭhātāram*, *ādinavadarśam* par *maryādāyaṃ devanasya draṣṭāraṃ parīkṣakam*, *bahiḥsadam* par *bahiḥsadanaśīlaṃ svayam adīvyantam*, *sabhāsthāṇu*, par *adevanakāle pi sabhāṃ yo na muñcati so 'yaṃ stambhasamānatvāt sabhāstāṇuḥ | tam*.

« Par le *tretā*, tous mes biens dérobés, par la chute du *pāvāra*, mon corps desséché, par le *nardita*, mon chemin montré, par le *kaṭa* que je fais tomber, je vais là-bas »

*tretā* a conservé son ancien nom; *pāvāra* remonte par *bāvāra* à *dvāpara*; *kaṭa* est de nouveau le sk. *kṛta*. À partir de là, nous pouvons assimiler avec certitude *nardita* à *kali*, dont le nom varie aussi par ailleurs. Comme Śatapathabr. V, 4, 4, 6 parle de *kali* qui domine les *ayas* (*abhibhū*; *abhibhavati*), ce qui est nommé *abhibhū* dans le Taittirīyabr. IV, 3 3 2 ne peut être que *kali*, et quand nous comparons la série *kṛta*, *tretā*, *dvāpara*, *āskanda*, *abhibhū* avec celle que l'on trouve dans Vājasaneyis. XXX, 18, *akṣarāja*, *kṛta*, *tretā*, *dvāpara*, *āskanda*, on voit que *akṣarāja* est égal à *abhibhū*, et donc à *kali*. Certes cela est contraire à Taittirīyabr. III, 4, 1, 16, où *akṣarāja* apparaît dans la liste à côté de *kali*. Mais comme, par suite de la signification voisine des noms, on peut à peine douter de l'identité de *abhibhū* et de *akṣarāja*, et qu'*abhibhū* désigne certainement *kali*, je crois qu'il ne faut pas attacher d'importance à ce passage; l'auteur a tout simplement réuni tous les noms des *ayas* qu'il connaissait, sans remarquer qu'*akṣarāja* et *kali* sont identiques. D'après moi, *kali*, *abhibhū*, *akṣarāja* et *nardita* sont des synonymes et nous n'avons pas à faire à sept ou même huit *ayas* différents, comme cela pourrait sembler, mais à un groupe de quatre (*kṛta*, *tretā*, *dvāpara*, *kali*) ou de cinq (*kali*, *kṛta*, *tretā*, *dvāpara*, *āskanda*)

En Pali, les noms d'*aya* souvent cités sont *kali* et *kaṭa* (skt. *kṛta*). Nous rencontrons les deux dans la Vidhurapaṇḍitajātaka, où on nous dit que le roi joue *kali*, Puṇṇaka *kaṭa*<sup>1</sup>. Plusieurs fois dans le Suttapiṭaka (Saṃyuttanik. VI, 1, 9, 7; Aṅguttaranik. IV, 3, 3; X, 89, 3; Suttanik. 658; 659), nous trouvons ces deux Gāthās:

*yo nindiyaṃ pasaṃsati taṃ vā nindati yo pasaṃsiyo |*  
*vicināti mukhena so kaliṃ kalinā tena sukhaṃ na vindati ||*  
*appamattako<sup>2</sup> ayaṃ kali yo akkhesu dhanaparājayo |*  
*sabbassāpi sahāpi attanā |*  
*ayam eva mahantataro<sup>3</sup> kali yo sugatesu manaṃ padosaye ||*

« Qui loue celui qui est blâmable, ou blâme celui qui est louable, il lance un *kali* avec sa bouche; et à cause de ce *kali*, il ne trouve pas le bonheur »

1 Comparer les tournures *kalim aggahesi*, *kaṭam aggahi* et les composés *kaliggaha*, *kaṭaggaha* avec les expressions *kṛtaṃ ghr̥nāti*, *kalim ghr̥nāti* qui, dans la Kāsikā, remplacent les formes plus savantes de Pāṇini en III, 1, 21, à savoir *kṛtayati*, *kalayati*. De la même manière, la forme savante *halayati* sera expliquée dans la Kāsikā par *halim ghr̥nāti*, ce qui laisse penser que *hali* pourrait aussi être un nom de dé. Serait-il à rapprocher du *hali* (v.l. *hili*) qui apparaît dans le Devimantra dans l'introduction de la Pāśakakevalī (Schröter a. a. O. p. 17-19) ?

2 Suttanip., Aṅguttaranik., *appamatto*.

3 Suttanip., Aṅguttaranik., X, 89, 3 *mahattaro*.

« Insignifiant est le *kali* qui (apporte) avec les dés la perte de la mise, même s'il s'agit de tous ses biens et de sa propre personne. Plus important est le *kali* de celui qui méprise les bons »

Dans le Majjhimanik. (129, vol. 3, p. 170), comme dans cette dernière strophe, le coup *kali* (*kaliggaha*) par lequel un joueur perd son fils, son épouse, tous ses biens et lui-même est considéré comme un moindre mal par rapport au *kali* que joue l'insensé quand un mauvais changement de conduite le conduit en enfer. Plus loin (p. 178), à l'inverse, on loue en face du coup *kaṭa* (*kaṭaggaha*) qui apporte au joueur de gros gains, le coup *kaṭa* du sage qui par un bon changement de conduite prend part au ciel. Fréquente est l'expression proverbiale *ubhayattha kaṭaggaho ubhayattha kaliggaho*, « c'est un coup *kaṭa* (ou bien un coup *kali*) des deux côtés ». Theragāthā 462 nous montre dans quel sens on employait cette expression: une hétéaire cherchait, tant quelle était jeune, à convaincre Sundarasamudda de jouir des plaisirs de la vie dans ses bras et plus tard, l'âge venu, d'entrer dans les ordres avec elle; cela serait, dans les deux cas, un coup *kaṭa*. L'Apaṇṇakasutta (60) du Majjhimanikāya (vol 1, p. 403, 404, 406-410) cite également ce proverbe<sup>1</sup>.

## Les Ayas dans les hymnes du R̥gveda et de l'Atharvaveda

Dans ma recherche des noms se rapportant aux dés dans la littérature, j'ai jusqu'ici laissé de côté le R̥gveda et l'Atharvaveda. Il est connu que le nom de *kali* apparaît dans l'Atharvaveda. En Av. VII, 114, une prière pour obtenir le succès aux dés commence avec la strophe:

*idam ugrāya babhrave namo yo akṣeṣu tanūvaśī |*

*ghṛtena kaliṃ śikṣāmi sa no mṛdātīdr̥śe | |*

« C'est un hommage<sup>2</sup> au Terrible, au Brun, qui est offert aux dés. Je veux offrir du *ghṛta* à *kali*; il pourrait nous être favorable pendant ce jeu ».

Ici, comme dans le Nalopakhyāna, *kali* est personnifié. Il est appelé le Brun à cause de la couleur des noix de Vibhītaka utilisées. On compare à l'expression *yo akṣeṣu tanūvaśī* avec les mots *abhibhū* et *āskanda* introduits plus haut.

Mais je crois qu'en dehors de *kali*, un autre nom d'*aya* se trouve dans le R̥gveda et l'Atharvaveda. Nous rencontrons plusieurs fois un neutre *kṛta* pour lequel le dictionnaire de St Petersburg donne « mise pour un jeu, prix ou butin d'un combat ». D'après le dictionnaire de Grassmann, *kṛta* signifie « ce qui est gagné, pris à

<sup>1</sup> Deux autres passages dans lesquels *kali* apparaît, Dīghanik. XXIII, 27 et Dhammapada 252 seront discutés plus loin.

<sup>2</sup> *namaḥ* semble à l'origine avoir été une explication de *idam*, insérée dans le texte plus tard. Henry (Le livre VII de l'Atharva, p. 118) semble vouloir écarter soit *isam*, soit *namaḥ*.

l'ennemi». Ce sens est accepté par la plupart des commentateurs, et récemment encore par Geldner comme point de départ de son explication de *kāra*<sup>1</sup>. Et pourtant, elle ne peut en aucun cas être considérée comme certaine dès le départ. En tout cas, *kṛta* n'a plus ce sens en sanskrit plus tardif<sup>2</sup> et si ce sens était valable pour le sanskrit ancien, nous devrions nous attendre à ce qu'il dise aussi *dhamam kṛṇoti* ou *kṛṇute* pour «gagner de l'argent». Mais ce n'est absolument pas le cas: «gagner quelque chose au jeu» est bien plus souvent exprimé par *ji* et ses composés, comme dans la langue plus récente<sup>3</sup>. Cela vaut la peine d'examiner un à un les passages où *kṛta* apparaît dans les hymnes et je crois qu'on peut montrer que partout dans ces hymnes *kṛta* ne signifie rien d'autre que ce qu'il signifie en sanskrit classique: le coup de dé *kṛta*.

R̥gveda ṅ, 42, 9 dit:

*uta prabhām atidivyaḥ jayāti kṛtaṃ yo chvagnī vicinoti kāle |*  
*yo devakāmo na dhanā ruṇaddhi sam it taṃ rāyā sṛjati svadhāvān | |*

Grassmann traduit:

«Le joueur gagne l'avantage au jeu  
quand il empoche son gain au bon moment  
Celui qui aime les dieux et ne lésine pas au don,  
le Tout Puissant l'inonde de biens».

et Ludwig:

«Et par un coup heureux il gagnera la mise afin que, comme joueur, il entasse les gains avec le temps. Celui qui aime les dieux (le jeu) et ne retient pas son argent, le divin l'inonde de richesses».

Cette dernière traduction est la meilleure car elle laisse au moins voir un lien entre la première et la seconde moitié de la strophe, ce que je ne trouve absolument

---

<sup>1</sup> Ved. Stud, I, 119.

<sup>2</sup> Jolly a pourtant pris ce sens pour *kṛta* dans un passage Il traduit en SBE XXXIII, p. 212 sq., Nārada XVII, 2 :

*sabhikaḥ kārayad dyūtaṃ deyaṃ dadyāc ca tatkr̥tam |*

«Le maître de la maison de jeu doit préparer le jeu et payer les mises qui ont été gagnées». Mais pourquoi *kṛta* ne signifierait-il pas simplement ici «fixé, convenu» que l'on trouve aussi dans l'expression *kṛtakālaḥ*, «au temps fixé» (Yājñ. II, 184), *dharmo rājakṛta*, «le devoir fixé par le roi» (Yājñ. II, 186). Voir P.W. Et que ce soit vraiment le cas ici, Yājñ. II, 200 semble le prouver:

*sa samyak pālito dadyād rājñe bhāgaṃ yathākṛtam |*

«Le fonctionnaire (maître de la maison de jeu) doit donner au roi la part convenue». On trouve aussi constamment dans Yājñavalkya *jita*, «ce qui est gagné» (II 200, *jitam udgrāhayeḥ jete*; II, 201, *jitam ... dāpayat*).

<sup>3</sup> Je renonce à donner les nombreuses citations du dictionnaire de Grassmann à propos de *ji. kṛ* dans le Veda signifie tout aussi rarement «miser comme prix du combat» comme le traduit Roth et ceux qui l'ont suivi.. Miser est plus souvent *dhā*.

pas chez Grassmann. Mais dans les deux traductions le mot *vicinoti* pose problème. On lui donne d'habitude, d'après son étymologie, le sens d'«élaguer, disperser», mais ici il doit signifier au contraire «recueillir, accumuler». La Gāthā 91 du Vidhurapaṇḍitajātaka nous donne la bonne explication de ce mot:

*rājā kaliṃ vicinaṃ aggahesi kaṭam aggahī Puṇṇako pi yakkho* | |

avec le vers dans Suttampāta (658) et dans beaucoup d'autres passages cités plus haut;

*vicināti mukhena so kaliṃ kalinā tena sukhaṃ na vindati* | |

Il est absolument clair que *vici* ne peut pas signifier «empocher le gain», puisqu'il est appliqué dans le premier passage au roi malheureux au jeu et que dans le second, il a *kali* pour complément direct; sa signification est donc «lancer les dés, faire un coup, jouer». En liaison avec *akṣa*, ce mot apparaît aussi en sanskrit avec ce sens. Dans la description de la cérémonie des dés dans l'Agnyādheya, Maitr. S. I, 6, 11 et Mānavaśrautas. I, 5, 5, 12 disent: *tān* (à savoir *akṣān*) *vicinuyāt*. Pour le jeu de dés dans le Rājasūya, le Kauśikasūtra (XVII, 17) donne la règle suivante: *kṛtasampannān akṣān ātrīyaṃ vicinoti*, «(le roi) lance jusqu'au troisième les dés marqués *kṛta*<sup>1</sup>». Et sans aucun doute, *vici* a la même signification dans Av. IV, 38, 2, où le joueur appelle l'Apsarā:

*vicinvatīm ākirantīm apsarām sādhidevinīm* |

«la lançante, la répandante, la bien jouante Apsarā».

Tous les différentes hypothèses que les commentateurs ont avancées sur le sens de ce passage se règlent d'elles-mêmes, à mon avis, en faisant référence aux Gāthās et aux passages de la littérature rituelle cités plus haut.

Mais si *vici* signifie «lancer les dés», *kṛta*, dans la strophe du R̥gveda ne peut être que le «coup *kṛta*», et il nous faut traduire: «Le joueur gagnera le prix en jouant un coup meilleur (que son adversaire), s'il lance au bon moment le coup *kṛta*. Celui qui aime les dieux et ne retient pas son argent, le Puissant l'inonde de richesses». Le sens de cette strophe est donc: de même que le joueur vainc son adversaire et par là gagne la mise quand il fait *kṛta*, le meilleur coup, de même nous ne devons pas lésiner sur nos dons, mais nous devons chercher à faire le meilleur coup, c'est-à-dire dépasser notre concurrent dans la grâce d'Indra par nos dons pour obtenir la récompense du dieu. Je voudrais encore signaler que cette strophe apparaît à quelques variantes près dans Av. (VII, 52, 6; XX, 89, 9), et que pour le premier

---

<sup>1</sup> Caland (Altind. Zauberritual, p. 40) traduit: «au jeu de dés, le roi gagne trois fois *kṛta*» (mot à mot: «le roi se choisit jusqu'au troisième les dés qui fournissent *kṛta*», Nous reviendrons encore sur ce sūtra.

passage, Sāyaṇa a expliqué correctement *kṛtam* par *kṛtaśabdavācyaṃ lābhahetum ayam*<sup>1</sup>.

L'expression *kṛtam vicinoti* doit naturellement avoir le même sens dans les autres passages. Je traduis Rv. X, 43, 5

*kṛtam na śvaghnī vi cinoti devane saṃvargaṃ yan Maghavā sūryaṃ jayat* |

par:

« Comme un joueur dans l'aire de jeu lance *kṛta*, de même Maghavan lance (*kṛta*) », quand en ramassant<sup>2</sup> il gagne le soleil ».

J'ai déjà indiqué (p. 13) que Durga à propos de Nirukta V, 22 explique *devana* par emplacement de jeu et que nous n'avons aucune raison de tenir cette explication pour fautive. De cela nous avons déjà tiré qu'il prenait *kṛta* comme un nom de coup de dés, car on ne peut pas dire de la mise qu'elle se trouvait sur l'*adhidevana*: Durga remarque expressément plus loin: *yathātra kṛtādīnaṃ dāyānām*<sup>3</sup> *madhye kitavaḥ kṛtam vicinoti ... api nāmātra kṛtam yasmāt tato jayeyam aham ity evam*.

Rv. X, 102, 2 dit de Mudgalānī:

*rathir abhūn Madgalānī gaviṣṭau bhare kṛtam vy aced Indrasenā* | |

« Mudgalānī était conductrice de char dans le combat pour les bœufs; dans le jeu, Indrasenā a fait *kṛta* ».

Ici, la métaphore « faire *kṛta* » est synonyme de « gagner », comme nous pourrions dire pour le jeu de cartes: « elle a abattu un atout ». On observe aussi qu'en Pali les tournures *kalim vicināti*, *ubhayatthā kaligahho*, *ubhayatthā kaṭaggaho*, comme les passages cités à la p. 43, doivent de la même manière être considérées comme des métaphores. En ce qui concerne *bhara*, Geldner (Ved. Stud. I, p... 119) a remarqué que cela signifiait d'abord « gain, victoire, prix », puis « à l'occasion de quoi le gain, le prix, la victoire, sont obtenus dans le jeu, αγων en tant que lutte, bataille », mais ce dernier sens beaucoup plus rarement.

De même plus loin (Rv. V, 61, 1):

*iḥe agniṃ svavaśaṃ namobhir iha prasatto vi cayat kṛtam naḥ* |<sup>4</sup>

Grassmann traduit, en prenant pour ce passage un nouveau sens de *kṛta*:

« Je rends hommage au bienveillant Agni, placé ici, qu'il partage notre sacrifice ».

Ludwig:

<sup>1</sup> Il est intéressant de voir que Roth était plus à l'origine près de la vérité que plus tard. En 1848 il explique *kṛta*, ici et dans Rv. X, 48, 5 comme un nom de dé; voir ZDMG II, p. 124, note.

<sup>2</sup> Cf. Rv. VIII, 75, 15: *saṃvargaṃ saṃ rayiṃ jaya*.

<sup>3</sup> *dāyānām* n'est-il pas une corruption de *āyānām* ou *ayānām*?

<sup>4</sup> Cette strophe se trouve aussi, avec des variantes sans importance, dans Maitrāyaṇis... IV, 14, 11 (d'après Bloomfield); Taittirīyabr. II, 7, 12, 4.

«J'implore Agni avec adoration, lui qui a une grande clémence, de s'asseoir ici et de partager nos gains».

Les commentaires montrent qu'il comprend gain comme la «*dakṣiṇā*».

Je traduis:

«J'implore Agni et lui rends hommage, puisse-t-il être bienveillant et faire *kṛta* pour nous dans cette partie».

Comme cet appel à Agni forme l'introduction d'un hymne aux Maruts, il ne peut s'agir d'une prière pour obtenir la chance au jeu: l'expression est de nouveau une métaphore. Demander la faveur des Maruts par des hymnes est pensé comme une partie de dés, et le chanteur demande à Agni de l'aider à faire le meilleur coup dans ce jeu. La deuxième partie de la strophe prouve bien que c'est la bonne manière de comprendre:

*rathair iva pra bhare vājayadbhiḥ pradakṣiṇin marutāṃ ṛdhyām* | |

«Comme (*je sollicite*) et j'offre (*mon hymne*) pour des chars de course qui luttent pour le prix<sup>1</sup>; tournant par la droite, puissè-je réussir grâce à mon hymne de louange adressé aux Maruts ».

De même qu'auparavant le combat du chanteur était représenté comme une partie de dés, il est ici comparé à une course de chars; les deux plaisirs les plus grands que connaissait l'indien des temps védiques sont ici réunis dans la métaphore. *rathair iva vājayadbhiḥ* est une de ces comparaisons raccourcies. Et que les indiens eux-mêmes, à une époque où la compréhension de la langue védique n'était pas encore effacée, aient compris l'expression *kṛtaṃ vici* comme je l'ai fait ici, cela ressort du fait que cette strophe se trouve dans Av. VII, 52 (Str. 3)<sup>2</sup>. Bien sûr, comme le montre la métrique utilisée, les strophes de cet hymne ne sont pas d'origine, de même que les strophes 4 (= Ṛv. I, 102, 4), 6 et 7 (= Ṛv. X, 42, 9; 10)<sup>3</sup>; qu'elles soient reprises dans cet hymne qui n'est rien d'autre qu'une demande de chance au jeu ne peut avoir d'autre raison que le fait de prendre les mots *vi cayat kṛtaṃ naḥ* dans le sens: «puisse-t-il lancer *kṛta* pour nous». Dans les explications de Gassmann et de Ludwig, il manque toute allusion au jeu de dés dans cette strophe. Il est remarquable que, pour cette nouvelle apparition dans l'Atharvaveda, Sāyaṇa donne aussi la bonne explication: *kṛtaṃ kṛtaśabdavācyam lābhahetum ayaṃ vi cayat vicinotu | karotv ity arthaḥ*.

L'expression *kṛtaṃ vici* est aussi à prendre comme une métaphore dans les deux derniers passages. Ṛv. IX, 97, 58 dit:

1 Sur *vājayat*, cf. Pischel, Ved. Stud. II, p. 71.

2 Avec les variantes *svāvasum*, *prasaktaḥ*, *vājayadbhiḥ* et *pradakṣiṇam*.

3 Les strophes d'origine sont en Anuṣṭubh, celles qui ne sont pas d'origine en Triṣṭubh; voir Bloomfield, Atharvaveda, p. 49.

*tvayā vayaṃ pavamānena soma bhare kṛtaṃ vi cinuyāma śasvat |*

Je doute que les *ṛṣis* aient eu besoin de l'aide du soma pour « partager le butin de la bataille » (Gassmann) ou « amasser tout ce qui a été gagné au combat » (Ludwig). *bhara* est comme plus haut « le combat », et je ne peux que traduire: « par toi, celui qui se clarifie, ô Soma, puissions-nous toujours lancer *kṛta* dans le combat<sup>1</sup> ».

Ṛv. I, 132, 1 conclut:

*asmin yajñe vi cayemā bhare kṛtaṃ vājayanto bhare kṛtam | |*

Ici non plus, il ne peut s'agir de « partager le butin de la bataille » (Gassmann) ou de « décider du gain de la bataille<sup>2</sup> » (Ludwig). L'hymne I, 132 n'est absolument pas un hymne d'avant ou d'après la bataille; il s'agit plutôt d'une compétition de prêtres chanteurs. Cela est déjà prouvé par le *vājayantaḥ* « luttant pour gagner le prix fixé »; dans le vers 1, de nouveau, il est dit que le chanteur *pūrvye dhane* était secondé par la force d'Indra, ce qui ne signifie pas « dans l'ancien combat » (Gassmann) ou « dans un combat précédent » (Ludwig), mais « dans la précédente (*compétition pour*) le prix ». De même il est dit au vers 5 qu'avec l'aide d'Indra *dhane hite taruṣanta śravasyavaḥ* « par le prix fixé » et non pas « dans un combat ordonné » (Ludwig), « vainquent ceux qui sont avides de gloire<sup>3</sup> ». Je prends les mots *yajñe bhare* dans le sens d'un *rūpaka*, qui en sanskrit classique serait exprimé par *yajñabhare*; cf. V, 32, 5: *yad im ... tamasi harmye dhāḥ*, « quand dans le cachot, tu lui faisais l'obscurité »; IV, 51, 2: *vy ū vrajasya tamaso dvārochantīr avran*, « les (*aurores*) brillantes ouvraient les portes de la caverne, de l'obscurité »; etc.<sup>4</sup> Je traduis donc: « Puissions-nous dans ce combat du sacrifice lancer *kṛta*, nous qui voulons le prix, lancer *kṛta* dans cette lutte ».

Si, comme j'ai essayé de le montrer, *kṛta* en liaison avec *vici* doit signifier lancer *kṛta*, alors il nous faut accorder la même signification à ce mot dans d'autres passages du Ṛgveda et de l'Atharvaveda, quand il apparaît dans un autre contexte. Commençons par les passages de l'Atharvaveda qui sont presque tous clairs. Av. 38, 1-3:

*udbindatīm saṃjayantīm apsarām sādhidevinīm |*

*glahe kṛtāni kṛṇvānām apsarām tām iha huve | | | |*

*vicinvatīm ākirantīm apsarām sādhidevinīm |*

<sup>1</sup> Je n'exclus pas que *bhara* signifie ici le jeu de dés.

<sup>2</sup> Ludwig remarque dans son commentaire: « décider » c'est à dire « partager » à l'avance par des accords ceux qui auront la part principale de la victoire, *asmin yajñe*,

<sup>3</sup> Je suis persuadé qu'en de nombreux autres passages du Veda où les traducteurs précédents pensent à la guerre et au combat, il s'agit moins en réalité de combats sanglants que de courses et jeux de dés et de compétitions.

<sup>4</sup> Cf. les passages cités par Pischel-Geldner (Ved. Stud.) dans l'index sous « Asyndeton », particulièrement II, pp. 280 sq.



*glahe kṛtāni grhṇānām apsarāṃ tām iha huve ||2||*

*yāyaiḥ parinṛtyati ādadānā kṛtaṃ glahāt |*

*sā naḥ kṛtāni sīṣati prahaām āpnotu māyayā |*

*sā naḥ payasvaty aitu mā no jaiṣur idaṃ dhanam ||3||*

« La victorieuse<sup>1</sup>, la gagnante Apsarā, la joueuse habile<sup>2</sup>, qui prend dans la poignée (*glaha*)<sup>3</sup> le coup *kṛta*, l’Apsarā, je l’appelle ici.

« La lanceuse, la répandante Apsarā, la joueuse habile, qui prend dans la poignée (*glaha*) le coup *kṛta*, l’Apsarā, je l’appelle ici.

« Elle qui danse autour des coups (*ayas*), prenant le coup *kṛta* dans la poignée (*glaha*), lançant pour nous le coup *kṛta*<sup>4</sup>, obtenant le prix par son pouvoir magique. Qu’elle vienne à nous avec l’abondance; que (*nos adversaires*) ne puissent pas gagner la mise ».

Dans tous le cas, Sāyaṇa explique correctement *kṛta* comme *aya*. Que l’on compare l’expression *glahe kṛtāni grhṇānām* avec celle en Pali de la Gāthā: *kalim aggahesi, kaṭam aggahī*. Dans la troisième strophe, Sāyaṇa et un autre manuscrit lisent *adadhānā* (S. *ādadhānaḥ*) et *śeṣanti*. Bloomfield juge ces lectures incorrectes<sup>5</sup>, mais en ce qui concerne la seconde, il faut cependant dire qu’en Av. VII, 114, 5, pour autant que je sache, les manuscrits de la Vulgate lisent tous sans exception:

*yo no dyuve dhanam idaṃ cakāra yo akṣāṇāṃ glahanaṃ śeṣanaṃ ca |*

« (Le dieu) qui nous a donné cet argent pour jouer, qui est le *glahana* et le *śeṣana* des dés »

Ce *śeṣana* n’est sûrement pas à séparer de *śeṣantī*, même si son sens reste parfois obscur<sup>6</sup>.

La lecture *ādadhānā* trouve un soutien en Rv. X, 34, 6:

*akṣāso asya vi tiranti kāmāṃ pratidivne dadhata ā kṛtāni ||*

Grassmann, comme Sāyaṇa, comprend *dadhataḥ* comme un gen. sg. et traduit: « Les dés font croître son envie, ce qu’il a gagné, il le mise contre son adversaire ». Ludwig traduit: « Les dés retiennent son exigence, ils reportent le gain sur l’adversaire ». Il prend donc *dadhataḥ* comme un nom. pl. se rapportant à *akṣāsaḥ*. Je considère

<sup>1</sup> *udbhid* est une expression du jeu, qui doit signifier « vaincre, gagner ». On ne peut pas tirer grand chose de l’explication de Sāyaṇa *paṇabandhena dhanasya udbhedanaṃ kurvatīm*. Mais l’on observe, d’après l’Āpastamba, Śrautas. XVII, 19, 5, que dans le Rājasūya les dés du joueur sont lancés avec les mots *audbhidyam rājñe*. d’après Maitr. S. IV, 4, 6, cette expression est *udbhinna rājñah*.

<sup>2</sup> En MBh (V, 30, 28) Citrasena est nommé *sādhudevī mataḥkṣaḥ*.

<sup>3</sup> La traduction souffre du fait qu’en allemand *glaha* et *aya* ne se laissent rendre que par un seul mot, « lancer ».

<sup>4</sup> Le sens de *sīṣati* est incertain; voir plus loin.

<sup>5</sup> SBE, vol XLII, p.. 418.

<sup>6</sup> Sāyaṇa l’explique par; *svīyānām akṣāṇāṃ jayāhvasthāne ‘vaśeṣanam*.

correcte cette manière de voir. Je traduis: «Les dés contrecarrent son désir, reportant sur l'adversaire le *kṛta*», c'est à dire le coup gagnant. Pour notre passage aussi, *ādadhāna kṛtaṃ glahāt*, «attribuant *kṛta* à partir du *glaha*» donnerait un sens valable.

Pour *glaha*, je renvoie aux remarques des pp. 25 sq. Le sens premier de ce mot, comme j'ai cherché à le montrer à partir de passages du Mahābhārata, «les dés que l'on tient en main, prêts à être lancés, la poignée», tel qu'il résulte de la traduction, convient au mieux ici, si l'on comprend *kṛta* comme un nom d'*aya*, et cela me semble confirmer la justesse de cette interprétation.

Dans Av. VII, 52, en dehors des strophes d'origine 3 et 6, on trouve *kṛta* dans les strophes 2, 5, 8 et 9:

*turāṇām aturāṇaṃ viśām avarjuṣiṇām |*  
*samaitu viśvato bhago antarhastam kṛtam mama ||2||*  
*ajaiṣaṃ tvā saṃlikhitam ajaisam uta saṃrudham |*  
*aviṃ vṛko yathā mathad eva mathnāmi te kṛtam ||5||*  
*kṛtam me dakṣiṇe haste jayo me savya āhitaḥ |*  
*gojid bhūyāsam aśvajid dhanamjayo hiraṇyajit ||8||*  
*akśāḥ phalavatīṃ dyuvaṃ datta gāṃ kṣīriṇīm iva |*  
*saṃ mā kṛtasya dhārayā dhanuḥ snāvnena nahyata ||9||*

«Puisse les possessions des gens, qu'ils soient riches ou pauvres, sans qu'ils puissent s'y opposer (?), venir de tous côtés (*vers moi*); (*puisse*) *kṛta* (*venir*) dans ma main»

«Je te gagne le *saṃlikhita*, je te gagne aussi le *saṃrudh*<sup>1</sup>. Comme un loup détruit un mouton, je te détruis *kṛta*<sup>2</sup>»

«*kṛta* est placé dans ma main droite, la victoire dans la gauche; puissè-je gagner des vaches, des chevaux, de l'argent, de l'or»

«Ô dés, donnez-moi un coup gagnant, comme une vache riche en lait. Munissez-moi d'un fleuve de *kṛta*<sup>3</sup>, comme (*on*) munit l'arc d'une corde»

Ici aussi, Sāyaṇa explique dans tous le cas *kṛta* comme le nom d'un *aya*.

Comme Rv. X, 34, 6 a déjà été traité, il nous reste encore deux passages du Rgveda à étudier. Rv. I, 100, 9 dit:

*sa savyena yamati vrādhataś cit sa dakṣiṇe saṃgrbhītā kṛtāni |*  
*sa kīriṇā cit sanitā dhanāni marutvān no bhavatv Indra ūtī ||*

Cette strophe a été traitée par Pischel (Ved. Stud. I, pp. 218 sq). Il a donné le sens de *vrādhataḥ*, *saṃgrbhīyā* et *kīriṇā*. Je prends ici aussi *kṛtāni* comme des coups *kṛta*,

1 Le sens de *saṃlikhita* et de *saṃrudh* n'est absolument pas clair.

2 C'est à dire, par mes incantations, je t'empêche de lancer *kṛta*.

3 C'est-à-dire avec une suite ininterrompue de *kṛtas*.

et je traduis: « Il dompte avec la gauche les vantards, il saisit avec la droite les lancers *kṛta*, il obtient le prix, même avec un mauvais (*cheval*). Qu'Indra avec les Maruts nous vienne en aide ». Guerre, jeu, courses, les trois choses avec lesquelles l'Indien de l'époque védique satisfaisait son goût du sport, sont ici nommées l'une après l'autre.

Cette strophe me semble significative pour la compréhension de deux autres passages. En Ṛv. VIII, 81, 1, Indra est invoqué:

*ā tū na Indra kṣumantaṃ citraṃ grābhaṃ saṃ grbhāya |  
mahāhastī dakṣiṇena | |*

La similitude entre ces strophes et Ṛv. I, 100, 9 saute aux yeux, et j'en conclus que la brillante ou la gagnante « poignée » qu'Indra doit saisir n'est rien d'autre que le *glaha* qui contient *kṛta*. L'appel adressé à Indra de faire cette poignée gagnante pour le chanteur est en Ṛv. V. 60, 1 adressé à Agni, comme nous l'avons vu: *iha prasatto vi cayat kṛtaṃ naḥ*. Que *grābhā* ait ce sens, le commentaire à propos de la Gāthā 91 du Vidhurapaṇḍitajātaka le montre, où *kaliṃ* est remplacé par *parājayagāhaṃ* et *kaṭaṃ* par *jayagāhaṃ*

En Ṛv. VIII, 19, 10 il est dit de l'homme qui se tient au côté d'Agni:

*so arvadbhiḥ sanitā sa vipanyubhiḥ sa sūraiḥ sanitā kṛtam | |*

Comme *san* et ses dérivés apparaissent très souvent en relation avec des mots comme *vāja*, *dhana*, *rai*, on aurait tendance à donner dans ce passage le sens de « gain » à *kṛta*; mais il me semble très scabreux, juste pour ce passage, de donner un nouveau sens à *kṛta*, et je crois que la traduction: « L'un obtient *kṛta* par des chevaux de course, par des (*hymnes*) de louange, par des héros » est compréhensible. *kṛta* qui conditionne la victoire au jeu, est ici une image pour la victoire elle-même.<sup>1</sup> *Sāyaṇa* explique aussi *kṛtam* par *jayādīkam*. Combien les poètes védiques avaient toujours le jeu de dés à l'esprit, Ṛv. IV; 20, 3 le montre, en plus des passages cités:

*svaghnīva vajrint sanaye dhanānāṃ tvayā vayam aya ājīṃ jayema | |*

« Avec toi, armé de la foudre, nous voulons vaincre dans le combat entre rivaux<sup>2</sup>, comme un joueur joue pour gagner le prix ».

Il me semble certain, d'après ce que nous avons dit jusqu'ici, que les poètes védiques connaissaient *kṛta* comme un nom d'*aya*. Si *kali*, *tretā*, *dvāpara* n'apparaissent pas dans le Ṛgveda, c'est certainement un hasard; car que l'on distinguait à l'époque du Ṛgveda, de même qu'à celle du Yajurveda, plusieurs *ayas*, cela ressort de Ṛv. 116,9:

*ayā iva pari caranti devā ye asmabhyaṃ dhnadā udbhidaś ca | |*

<sup>1</sup> Cf. la position voisine de *kṛta* et *jaya* dans Av. VII, 52, 8.

<sup>2</sup> Voir Geldner, Ved. Stud. III, p. 91

Sāyaṇa dit pour expliquer *ayāḥ*: *ayanti karmakaraṇārthaṃ gacchantīty ayā ṛtvijaḥ karmakarā vā*. Gassmann comprend « voyageur », Ludwig « continuel ». Ce sont des significations fondées principalement sur l'étymologie. Je crois qu'*aya* ne peut être rien d'autre que ce qu'il est dans la littérature védique<sup>1</sup> plus tardive, un « coup ». Cela est à traduire « Comme les dés vont autour des dieux qui nous donnent l'argent (*ou le prix*) et sont riches en victoire (c'est-à-dire nous donnent la victoire) ». Le *tertium comparationis* semble résider dans l'arbitraire avec lequel les lancers comme les dieux favorisent tantôt l'un, tantôt l'autre joueur. Dans cette manière de voir, les prédicats *dhanadāḥ* et *udbhidaḥ* attribués aux dieux, conviennent aussi aux *ayas*. Le premier se comprend sans autre dans sa relation avec les *ayas*; en ce qui concerne *udbhid*, je renvoie à Av. IV, 38, 1, Maitr. S. IV, 4, 6 et Āpastamba, Śrautas. XVIII, 19, 5, où nous avons déjà rencontré *udbhid* et ses dérivés comme expression technique du jeu de dés. *udbhid* ne signifie ni ici, ni ailleurs dans le Veda, « jaillissant comme une source » (Gassmann), ou même « source ». (Ludwig); La vieille explication de Roth, « perçant, venant au sommet, gagnant » est tout à fait exacte<sup>2</sup>.

## Le jeu de dés rituel

Maintenant, si *kṛta* etc. étaient des noms de dés, il faudrait se poser la question de savoir de quelle sorte étaient ces dés. Pour y répondre, tout d'abord la description du jeu de dés de l'Agnīyādheya donnée dans le Baudhāyana, Śrautas. II, 8 est importante. Caland, dans son traité « Le Sūtra rituel du Baudhāyana » (p. 17)<sup>3</sup>, a déjà donné une traduction des passages significatifs. Après la préparation de l'*adhidevana*, on jette 49 dés (*tas ekānnapañcāśato 'kṣān nivapati*). « Puis il s'asseyent à quatre autour des dés, le père et ses fils, le père à l'est, le fils aîné au sud, le deuxième fils à l'ouest, le plus jeune au nord ». Le père met de côté douze dés (*pracchinati*)<sup>4</sup>; à cause de cela, il gagne. Le fils aîné (*met de côté*) douze dés, à cause de cela, il gagne. Douze le deuxième fils, à cause de cela, il gagne. Mais les dés qui restent sont attribués au plus jeune (*tān kanīyāṃsam upasamūhanti*). S'il n'y a que deux fils, le père prend deux fois (*dvirāyāmaḥ pitā*), s'il n'y en a qu'un, l'épouse fait la troisième. Mais s'il n'y a aucun fils, alors les deux, le mari et la femme prennent deux fois (*dvirāyāmau*). La même règle vaut pour trois joueurs, la même pour deux. la

<sup>1</sup> De même Roth dans P.W., qui explique partout *aya* comme dé.

<sup>2</sup> Le sens « riche en victoire » résulte en partie des adjectifs voisins; Ṛv. I, 89, 1: *ā no bhadraḥ kratavo yantu viśvato 'dabdhāso āparītāsa udbhidaḥ*; Ṛv. VIII, 79, 1: *ayaṃ kṛtnur agrbhīto viśvajid udbhid it somaḥ*; Av. V, 20, 11: *sātrūṣāṇ niṣāḍ abhimātiṣāho gaveṣaṇaḥ sahamāna udbhit*.

<sup>3</sup> Traités pour la Connaissance du Pays de l'Est, vol. XII, n° 1.

<sup>4</sup> Bhavasvāmin: *prthak karoti*.

séparation (*vyapagacchanti*)<sup>1</sup> est faite avec les mots « *kṛtam, kṛtam* ». Avec les mots « la vache est perdue », ils se lèvent.

Ce qui arrive après cela dans ce jeu est clair. À quatre joueurs, le père et les deux frères aînés, qui ont pris chacun douze dés dans le tas, font *kṛta*, tandis que le plus jeune, qui a 13 dés, a perdu. À trois joueurs le père qui a pris 24 dés et le frère aîné qui en a pris 12, gagnent, tandis que le plus jeune fils ou l'épouse, qui ont 13 dés, perdent. Et quand seuls le mari et sa femme jouent, le père qui a pris 24 dés gagne, tandis que la femme en a 25 et perd<sup>2</sup>. Baudhāyana ne nous explique pas pourquoi les chiffres 12 et 24 sont gagnants, les chiffres 13 et 25 perdants; Les commentaires de Rudradatta à propos de l'Āpastamba, Śrautas. V, 20, 1 nous permettent de compléter. D'après les prescriptions de l'Āpastamba (IV, 19, 4)<sup>3</sup>, on donne cent dés au maître du sacrifice; En V, 20, 1 on dit seulement: « Le sacrificiant gagne avec *kṛta* ». À cela, Rudradatta remarque: « Les coups, qui portent les noms de *kṛta, tretā, dvāpara, kali* sont appelés dans les passages védiques: *kṛtam ayānām*<sup>4</sup>, *ayas* ». Quand les dés lancés ont été partagés en quatre parts, on parle de *kṛta* quand les quatre parts sont égales. Quand à la fin, il reste trois dés, c'est *tretā*, quand il en reste deux, *dvāpara*, quand il en reste un seul, *kali*. Et le Veda dit: « Ce que sont les quatre Stomas, c'est *kṛta*, mais ce que sont les cinq, c'est *kali* (Taittirīyabr. I. V, 11, 1). Comme il y a ici cent dés, le sacrificiant gagne par *kṛta*<sup>5</sup> ». Rudradatta décrit le même type de jeu que Baudhāyana. Alors que d'après lui le sacrificiant, qui a cent dés, gagne, parce que ce nombre est divisible par quatre (sans reste), chez Baudhāyana, le père qui a 12 ou 24 dés et les fils aînés qui en ont 12, gagnent, tandis que dans le jeu avec trois ou deux fils le plus jeune fils, dans celui avec un seul ou pas d'enfants la femme, ont *kali* d'après Rudradatta, et perdent, car les nombres de 13 ou 25 (*divisés par quatre*) laissent un reste de 1.

On utilisait le même type de jeu dans les rituels, et notamment pour le Rajāsūya. D'après l'Āpastamba, Śrautas. XVIII, 18, 16 sq), l'*akṣāvāpa* répandait sur l'*adhivevana* plus de 100 ou plus de 1000 dés (*nivapet*); un Brahmane, un Rājanya, un Vaiśya et un Śūdra devaient jouer avec ceux-ci pour une génisse. En XVIII, 19, 5, il est dit: « Après qu'il a répandu les 400 dés d'or en disant “*audbhidyam rajñe*” et qu'il

<sup>1</sup> Bhavasvāmin: *vyapagacchanti pṛthak kurvanti | vyapagamanam vyavacchedaḥ*.

<sup>2</sup> Caland, a. a. O., adopte un jeu répété du père avec ses fils, et chaque fois l'élimination du fils qui a 13 dés. Je ne peux rien y découvrir concernant la description du jeu. Les mots: *yadi dvau bhavataḥ, yady ekaḥ, yadi naiva bhavanti* ne peuvent se rapporter qu'au cas où la famille ne se compose que du père avec deux ou bien un seul enfant, ou bien quand il n'y a pas d'enfant du tout. Sinon les indications sur la participation éventuelle de l'épouse seraient incompréhensibles.

<sup>3</sup> On trouve les mêmes prescriptions dans Maitr. Samh. I, 6, 11; Mānavaśrautas. I, 5, 5, 12.

<sup>4</sup> Cf. Śatapathabr. XIII, 3, 2, 1: *kṛtenāyānām*.

<sup>5</sup> Cf. le passage semblable chez Ludwig dans son commentaire à propos de Ṛv. X, 34, 8.

a gagné (*udupya vijitya*), il en remet cinq au roi en disant “*dīśo 'bhy ayaṃ rājābhūt*”. Cela coïncide en partie avec les indications de la Maitrāyaṇī Saṃhitā IV, 4, 6: *tataś catuṣśatam akṣān avoyāha || udbhanna rājñāḥ || iti catvāro vai puruṣā brāhmaṇo rājanyo vaiśyaḥ sūdras teṣāṃ evainam udbhedhayati tataḥ pañcākṣān prayacchann āha dīśo abhy abhūd ayam iti*.

Reste l'indication des cinq dés remis au roi. On la trouve aussi dans Taittirīyabr. I, 7, 10, 5, Śatapathabr. V, 4, 4, 6, Kātyāyana, Śrautas. XV, 7, 5. En ce qui concerne les paroles prononcées, le Taittirīyabrāhmaṇa coïncide naturellement avec l'Āpastamba. D'après le Śatapathabrāhmaṇa et le Kātyāyana, ce serait: *abhibhūr asy etās te pañca dīśaḥ kalpantām*.

Comme nous l'avons déjà dit, Weber voulait conclure de ces indications qu'il s'agissait d'un jeu avec cinq dés, à mon avis à tort, car ces cinq dés ne sont absolument pas utilisés pour jouer. La Maitrāyaṇī Saṃhitā et l'Āpastamba sont très clairs sur ce point; d'après eux, le jeu est déjà terminé avant la remise des cinq dés, et ce, par le lancement des 400 dés en faveur du roi. D'après le rituel du Yajurveda blanc, le jeu a lieu au contraire après la remise des dés au roi, mais celle-ci n'est pas en relation causale avec le jeu, car deux cérémonies qui n'ont rien à voir avec lui la suivent immédiatement: le roi est frappé puis salué comme Brahmane. Ce n'est qu'à la fin de ces cérémonies que le jeu commence, avec les préparatifs pour le jeu, l'établissement de l'*adhidevana* et l'amoncellement des dés. De plus, d'après Kātyāyana, Śrautas. XV, 7, 18, dans ce jeu *kṛta* est assigné au roi; cinq dés serait au contraire, comme nous l'avons vu, *kali* pour lui. Enfin, comme il résulte des descriptions ci-dessus, le jeu rituel ne peut se jouer avec cinq dés. Quand Mahīdhara, à propos de Vājasaneyis. X, 29, explique *akṣān* comme *pūrvoktapañcākṣān*, il est dans l'erreur. Je pense que la remise des cinq dés, comme le laissent supposer les paroles qui l'accompagnent, est tout au plus un acte symbolique; le chiffre cinq est choisi pour rappeler les cinq régions du ciel que le roi doit conquérir. On le retrouve aussi dans le même contexte: par exemple, le roi s'adresse cinq fois au prêtre en disant: «ô Brahmane», et celui-ci lui répond cinq fois.

Que ce type de jeu que nous avons établi avec le Baudhāyana et l'Āpastamba soit usuel dans les époques anciennes, au moins dans le rituel, cela est prouvé par Taittirīyabr. I, 5, 11, 1: *ye vai catvāra stomāḥ kṛtaṃ tat | atha ye pañca kaliḥ saḥ* et Śatapathabr. XIII, 3, 2, 1: *parameṇa vā eṣa stomena jītvā | catuṣṭomena kṛtenāyānām*. L'identification des quatre Stomas avec *kṛta* et des cinq avec *kali*, ne peut se comprendre que grâce à cette hypothèse. Les prescriptions du Kauśikasūtra XVII, 17: *kṛtasampannān akṣān ātrītaṃ vicinoti* se rapportent sûrement à ce jeu. Je comprends ainsi l'expression *ātrīyam*: le roi joue trois fois, la première avec un

Brahmane, la seconde avec un Kṣatriya et la troisième avec un Vaiśya; cf. les deux Sūtras suivantes<sup>1</sup>.

Des indications du Baudhāyana, de l'Āpastamba (V, 20, 1) et du Kātāyana (XV, 7, 18;19), du Kauśikasūtra et du Śatapathabr. (XIII, 3, 2 1) on conclut que *kṛta* est le coup le plus haut, le coup gagnant. Mais au sujet des cinq dés remis au roi, dans le Śatapathabr. (V, 4, 4, 6), comme nous l'avons vu, on fait la remarque: *eṣa vā ayān abhibhūr yat kalir eṣa hi sarvān ayān abhibhavati*, «ce *kali* domine vraiment les *ayas*, car il domine tous les *ayas*». Que les cinq dés soient désignés comme *kali*, cela correspond parfaitement avec ce que nous avons appris du Baudhāyana et de l'Āpastamba<sup>2</sup>; la différence est qu'ici on donne à *kali* la plus haute position parmi les *ayas*. On retrouve la même chose dans deux passages, dans le Taittirīyabr. IV, 3, 3, 1-2 où *kali* est même nommé *abhibhū*, et dans le Vājasaneyas. XXX, 18, où il apparaît sous le nom d'*akṣarāja*. Maintenant il nous faut observer que, dans ces trois passages, où *kali* est à la tête des *ayas*, on ne compte pas quatre dés, comme d'habitude, mais cinq; à *kali*, *dvāpara*, *tretā*, *kṛta* s'ajoute *āskanda*. De cela me semble découler que nous sommes en présence d'une variante du jeu que nous avons vu plus haut; on divise le nombre des dés par 5 et non plus par 4. Si la division ne donne pas de reste, alors on a *kali*. Pour un reste de 4 on a *kṛta*, de 3, *tretā*, de 2, *dvāpara*. Pour le cas où le reste est 1, on a créé *āskanda*<sup>3</sup>.

Après que nous avons étudié le jeu dans le rituel, nous nous trouvons devant la question de savoir si nous devons admettre que nous avons à faire au même type de jeu en dehors du rituel, partout où nous rencontrons les noms d'*aya*, *kṛta* etc.

## Le jeu de dés védique

Tout d'abord, en ce qui concerne le type de jeu que les poètes des hymnes du Ṛgveda et de l'Atharvaveda décrivent, en considérant que dans les rituels les mœurs et les usages conservaient d'habitude leurs formes les plus anciennes, on est amené à

---

<sup>1</sup> Caland (Altind. Zauberritual, p. 40) pense que le roi joue trois fois, d'abord avec un Brahmane, un Kṣatriya et un Vaiśya, ensuite avec un Brahmane et un Kṣatriya, enfin avec un Brahmane. Cette explication repose visiblement sur son interprétation de Baudhāyana, Śrautas. II, 9, que, comme je l'ai déjà dit, je n'ose partager. Le commentaire de Dārila est si détérioré en cet endroit que l'on ne peut rien en tirer.

<sup>2</sup> L'explication de Sāyaṇa sur ce passage, *teṣāṃ caturṇām akṣāṇām kṛtasamjñā pañānām kalisamjñā*, est tout à fait correcte et le commentaire de Mahīdhara à propos de Vājasaneyis. (X, 28): *caturṇām akṣāṇām kṛtasamjñā pañcamasya kaliḥ*, dit la même chose, car que les cinq dés, ou le cinquième dé en plus des quatre, soit appelé *kali*, revient fondamentalement au même.

<sup>3</sup> La remarque faite à propos de Taittirīya, I, 7, 10, 5: *ete vai sarve 'yāḥ*, montre que l'auteur de ce Brāhmaṇa connaissait aussi cette variante du jeu;

penser que le jeu des époques le plus anciennes ne différait pas fondamentalement du jeu rituel. Une série d'autres points parlent en faveur de cette hypothèse; dans les deux cas, le matériel utilisé pour jouer est le même; on joue avec des noix de Vibhītaka, et nous avons montré qu'il est tout à fait invraisemblable que ces noix soient munies de points, ou autrement différenciées. Dans un jeu avec de tels dés, il ne peut s'agir en fait, comme c'est le cas dans le jeu rituel, que du nombre de dés lancés. Du Ṛgveda nous tirons, comme nous l'avons vu précédemment, que l'on avait besoin pour jouer d'un très grand nombre de dés, que l'on comprenne le *tripañcāśaḥ* du Ṛv. 34, 8 comme 53 ou, comme je l'ai proposé, 150. Et ce grand nombre ne peut se comprendre que si l'on admet que le jeu des hymnes védiques était du même type que celui qui est dépeint dans les textes rituels. D'après les commentateurs indiens, *kṛta* représente le même nombre de dés que dans les textes rituels. Ṛv I, 41, 9 dit:

*caturaś cid dadamānād bibhīyād ā nidhātoḥ |  
na duruktāya sprhayet | |*

Pour expliquer cette strophe, Yāska, Nir. III, 16, remarque: « Comme on craint le joueur en pensant: "il a les quatre dés", on pourrait aussi craindre la calomnie; après la calomnie, on ne peut jamais réclamer». Sāyaṇa le suit, d'après lequel il faudrait traduire: « comme<sup>1</sup> on craint (*l'homme*) qui a en main les quatre (*dés*<sup>2</sup>), jusqu'à ce (*qu'ils*) tombent, on (*craint la calomnie et on*) ne réclame rien après la calomnie ». Je ne vois aucune raison pour laquelle nous devrions rejeter cette interprétation de Yāska et de Sāyaṇa. Ludwig comprend Varuṇa, Mitra, Aryaman et Bhaga comme étant les quatre, et traduit: « On doit craindre, quand on a les quatre en main, de (devoir) les laisser tomber; on ne doit pas se réjouir des calomnies ». Mais, en plus de la construction grammaticale inhabituelle qu'il doit accepter, son explication bute sur le fait qu'il n'est nulle part question de Bhaga dans cet hymne, et que, aussi incertain que le nombre d'Ādityas puisse être, un groupe de quatre n'apparaît nulle part, pour autant que je sache. Mais si nous acceptons l'explication de Yāska, la question se pose encore de savoir ce qu'il faut entendre par les quatre dés à craindre. Sāyaṇa donne la bonne réponse dans son commentaire à propos de Av. VII, 52,2: *tatra kṛtasya lābhād dyūtajayo bhavati | ata eva dāśatayyām labdhakṛtāyāt kitavād bhītir āmnāyate caturaś cid dadamānād bibhīyād ā nidhūtoḥ iti*<sup>3</sup>. Les quatre dés sont *kṛta*, exactement comme dans les textes rituels, et on a raison de craindre quand l'adversaire les a en main, car ils sont le coup gagnant<sup>4</sup>.

1 Sāyaṇa: *cid ity upamārte vartate*; cf. Geldner (Ved. Stud. II, 159; III, 165).

2 Sāyaṇa cependant parle de cauris au lieu de dés, ce qui n'est pas juste; voir p. 19.

3 Ce passage se retrouve, avec peu de différence, dans le commentaire à propos de Av. IV, 38,

4 Plus tard, Ludwig tient aussi cette explication comme plausible; voir Ṛgveda, vol V, p. 598.



Nous ne pouvons constater une différence que sur un point. Le jeu, tel que le décrit Baudhāyana, n'est pas un vrai jeu de dés, car il n'est pas du tout question de lancer les dés, mais d'en choisir un certain nombre dans un grand amoncellement. L'Āpastamba et les autres textes rituels ne nous permettent pas d'être certain que le même procédé était utilisé, par suite de l'imprécision de leurs indications; dans le jeu que les hymnes dépeignent on est sûr par contre que les dés étaient vraiment lancés. Dans l'Akṣasūkta (Rv. X, 34) les dés sont appelés *iriṇe varvṛtānāḥ*, « ceux qui roulent sur l'emplacement du jeu » (V, 1); *kṛḷati vrāta eṣām*, « leur troupe joue » (V, 8); *nīcā vartanta upari sphuranti*, « ils se tournent vers le bas, et plus vite encore vers le haut » (V, 9), et dans Av. IV, 33, 8, les Apsaras sont appelées: *yāyaiḥ parinṛtyati*, « celles autour desquelles dansent les *ayas* ».

Comment, dans ces circonstances, pouvons-nous nous représenter le jeu dans les époques les plus anciennes, c'est difficile à dire. On pourrait penser par exemple que celui qui défie lance d'abord un certain nombre de dés sur l'*adhidevana*, et que le deuxième joueur doit aussitôt lancer un nombre de dés tel que le total des deux lancers fasse *kṛta*. En faveur de cette hypothèse, viennent quelques données sur le jeu de l'époque épique que nous aurons encore à étudier. Mais il y a d'autres possibilités, et peut-être nous sera-t-il possible d'apporter quelque clarté sur ces points en Inde même. En effet, je ne tiens pas pour improbable que cet ancien jeu de dés vive encore de nos jours en Inde, ne serait-ce que comme un jeu pour les enfants.

Les passages cités plus haut, pp. 48 sq et p. 55 montrent indubitablement qu'en général dans les hymnes du R̥gveda et de l'Atharvaveda *kṛta* est le lancer le plus haut, le lancer gagnant. D'autre part, en Av. VII, 114, 1, *kali* est appelé: *yo akṣeṣu tanūvaśī*, « celui qui commande les autres ». Cette expression, comme nous l'avons déjà remarqué, rappelle fortement la désignation donnée plus haut de *kali* en tant qu'*abhibhū* et *akṣarāja*, et peut-être le poète d'Av. VII, 114, avait-il à l'esprit la variante du jeu dans laquelle *kali* prend la première place parmi les *ayas*. C'est ce même type de jeu auquel on pourrait penser dans l'Akṣasūta, car ici aussi, au vers 12, on l'appelle: *yo vaḥ senānī mahato ṇaṇasya rājā vrātasya prathamo babhūva*, « le commandant en chef de la grande troupe, le roi, le premier des amoncellements », et il n'en faut pas beaucoup pour rapporter cette expression à *kali* comme *abhibhū* et *akṣarāja*, le premier entre les *ayas*. Mais cette explication est très incertaine, car dans le vers 6, *kṛta* est indubitablement désigné comme le coup gagnant.

## Le jeu de dés épique et l'art de compter

Pour le Mahābhārata, les choses se présentent de la même façon que pour les hymnes védiques. Pour le jeu épique, les dés étaient indubitablement lancés; pour preuve, il suffit de citer l'expression *akṣān kṣipati* dans MBh III, 34, 5. De plus, tout ce que nous pouvons tirer de l'épopée correspond parfaitement à ce que nous savons du jeu rituel. Dans l'épopée aussi, comme nous avons vu, il est aussi question d'amoncellements de dés. En III, 34,5, des dés « pairs et impairs » sont évoqués:

*akṣāṃś ca dṛṣṭvā Śakuner yathāvat kāmānukūlān ayujo yujaś ca |*

*śakyaṃ niyantum abhaviṣyad ātmā manyus tu hanyāt puruṣasya dhairyam ||*

Les expressions *yuj* et *ayuj* pour les dés ne peuvent se comprendre que s'il s'agit d'un jeu comme le jeu rituel, où le nombre des dés joue un rôle.

Avec cette hypothèse, un point dans l'histoire de Nala, qui m'avait toujours semblé jusqu'ici incompréhensible, trouverait une explication. On sait que Nala, qui possédé par Kali a toujours été malheureux au jeu, obtient d'être capable de gagner à nouveau quand le roi Ṛtuparṇa lui communique l'*akṣahṛdaya*. Les circonstances précises sont racontées en MBh III, 72. On nous y montre comment Nala, sous la forme du conducteur de char Bāhuka, part avec le roi Ṛtuparṇa et Vārṣṇeya. Rempli d'envie pour l'habileté de Nala à conduire les chevaux, Ṛtuparṇa se vante de son extraordinaire maîtrise des chiffres (7: *saṃkhyāne paramaṃ balam*) et donne aussitôt une preuve de son talent en comptant en un clin d'œil les milliers et les millions de feuilles et de fruits d'un arbre Vibhītaka qui se trouvait sur le chemin. Nala ne donne aucune créance aux paroles du roi. Il arrête les chevaux et veut descendre pour abattre l'arbre et recompter les fruits, et seulement après une longue harangue de Ṛtuparṇa le pressant de reprendre la route, il se contente de faire un essai sur une partie d'une branche. Il se trouve que le décompte de Ṛtuparṇa est juste. Nala est émerveillé par ce talent; Ṛtuparṇa lui explique: « Sache que je connais le secret des dés, et suis expert en chiffres » (26):

*viddhy akṣahṛdayajñāṃ māṃ saṃkhyāne ca viśāradam |*

Et maintenant, sur proposition de Nala, ils décident d'échanger leurs talents réciproques; Nala promet à Ṛtuparṇa l'*aśvahṛdaya*, le secret des chevaux, et reçoit aussitôt lui-même de Ṛtuparṇa le grand secret des dés (29: *akṣānāṃ hṛdayaṃ param*). Mais à peine en est-il en possession, que Kali sort de lui et entre dans le Vibhītaka. Nala est maintenant en état de gagner aux dés. Rentré chez lui, il défie à nouveau Puṣkara et regagne son royaume perdu.

Ce récit ne laisse aucun doute sur ce en quoi consiste l'*akṣahṛdaya*: c'est la capacité de compter en un clin d'œil un grand nombre d'objets de la même sorte. Il saute aux yeux que cette capacité était de la plus grande utilité quand il s'agissait du

nombre de dés lancés. Quand par exemple il s'agissait, comme je l'ai supposé plus haut, de ramener le nombre de dés lancés par l'adversaire à un multiple de quatre, la victoire revenait naturellement au joueur qui pouvait compter en un clin d'œil les dés lancés<sup>1</sup>.

On trouve une allusion au rapport entre l'art de compter et le jeu de dés dans le Sabhāparvan. Śakuni loue le bon joueur (II, 59, 7):

*yo vetti saṃkhyāṃ nikṛtau vidhijñās ceṣṭāsv akhinnaḥ kitavo 'kṣajāsu |  
mahāmatir yaś ca janāti dyūtaṃ sa vai sarvaṃ sahate prakrīyāsu ||*

D'après le dictionnaire de St Petersburg, *saṃkhyā* serait, autant que le « calcul », « l'examen attentif du pour et du contre<sup>2</sup> »; seulement il me semble impossible dans ce contexte que *saṃkhyā* soit la même chose que le *saṃkhyāna* que le joueur doit comprendre, d'après MBh III, 72, 26. Je traduis donc la strophe de la manière suivante: « Le joueur qui connaît les nombres, qui connaît les règles en cas de tricherie, est infatigablement dans les activités liées au jeu celui qui est habile, celui qui est capable de tout dans les (*différents*) types (*de jeu*)<sup>3</sup> ».

Si je vois juste, il est aussi question de nombres une fois dans le Veda. En Av. IV, 16, 5, Varuṇa dit:

*saṃkhyātā asya nimiṣo janānām akṣān iva śvaghnī ni minoti tāni ||*

La signification de ces deux derniers mots est incertaine. Je crois, malgré toutes les difficultés dues au genre des mots, que *tāni* est à compléter par un concept comme « mouvements des paupières » et je traduirai *ni minoti* comme le propose le dictionnaire de St Petersburg par « mesurer, calculer »; « Il a compté les mouvements des paupières des hommes<sup>4</sup>, il les compte, comme un joueur compte les dés ». Mais quelque soit le vrai sens de *ni minoti tāni*, en tout cas ici Varuṇa est

---

<sup>1</sup> Dans le JRAS (1904, pp. 355 sq), Grierson a comparé le talent de Ṛtuparṇa à celui des *kāṇḍiyās* modernes qui estiment le rendement des champs de blés ou des vergers. Aussi intéressante cette remarque soit-elle, elle ne me semble pas fournir vraiment une explication, car elle n'explique pas le rapport structurel entre l'art de compter et l'art des dés. Grierson semble ne pas avoir reconnu ce rapport, bien qu'il ressorte clairement de l'ensemble du récit, et en particulier du vers 26. Sur d'autres points mineurs, je ne peux pas non plus suivre les interprétations de Grierson. Il pense que Ṛtuparṇa a défié Nala à jouer à « pair et impair », mais il n'est nullement question d'un tel défi. Je crois tout aussi peu que Ṛtuparṇa a choisi le Vibhītaka pour montrer son art de compter parce qu'il était habile aux dés. Ṛtuparṇa aurait pu montrer son talent sur n'importe quel autre arbre; l'arbre Vibhītaka est ainsi nommé, parce que Kali entre en lui après cela.

<sup>2</sup> L'explication de Nilakaṇṭha est similaire: *saṃkhyāṃ samyak khyānaṃ jayaparājayadvāra-vivekam*.

<sup>3</sup> Nilakaṇṭha explique *prakrīyāsu* par *dyūtakrīyāsu*; Böhtlingk, dans le P.W. traduit par « par son activité ».

<sup>4</sup> Sāyaṇa comprend *saṃkhyātā* comme le Nom. Sing. de *saṃkhyātṛ* et y rattache *nimiṣaḥ* comme un Gen. allant avec *asya*.

comparé à un joueur de dés, et quand il est dit, en liaison avec ceci, qu'il « compte », il est impossible que ces nombres soient autre chose que ceux, qui d'après la description du Mahābhārata jouent un rôle si important dans le jeu de dés.

Nous devons encore aborder un autre point. La description du jeu, telle qu'elle est donnée dans le MBh (II, 60 sq; 76), paraîtra à tout lecteur, d'abord étonnante, puis vraiment incompréhensible. Śakuni, qui joue pour Duryodhana, et Yudhiṣṭhira sont assis face à face. Yudhiṣṭhira nomme d'abord sa mise; puis Duryodhana fixe à son représentant ce qu'il doit miser en contrepartie. Le conteur poursuit (II, 60, 9):

*tato jagrāha Śakunis tān akṣān akṣatattvavit |*

*jītam ity eva Śakunir Yudhiṣṭham abhāṣata ||*

« Alors Śakuni, qui connaissait l'art des dés, saisit les dés. “Gagné” dit Śakuni à Yudhiṣṭhira ».

Yudhiṣṭhira nomme aussitôt une autre mise. De nouveau, immédiatement après cela, il est dit (II, 61, 3):

*Kauravāṇāṃ kulakaraṃ jyeṣṭhaṃ Pāṇḍavam acyutam |*

*ity uktaḥ Śakuniḥ prāha jītam ity eva taṃ nṛpam ||*

Le même dialogue se reproduit 17 fois. Yudhiṣṭhira mise l'ensemble de ses trésors, ses frères et lui-même; chaque fois le résultat est sèchement annoncé de la même manière:

*jītam ity eva Śakunir Yudhiṣṭhiraṃ abhāṣata ||*

Seule la première phrase varie; En II 61, 7; 11; 14; 24; 28; 31; 65, 5; 7; 9; 11; 16; 22; 26; 29, il est dit:

*etac chrutvā<sup>1</sup> vyavasito nikṛtiṃ samupāśritaḥ |*

En II, 61, 18:

*iti evaṃ vādinaṃ Pārthaṃ prahasann iva Saubalaḥ |*

En II, 61, 21;

*iti evaṃ ukte vacane kṛtavairo durātmavān |*

En II, 65, 14;

*evam uktvā tu tān akṣān Chakuniḥ pratyadī*

*vyata<sup>2</sup> |*

Enfin Śakuni engage Yudhiṣṭhira à jouer Draupadī et celui-ci accepte. Il est dit (II, 65, 45):

*Saubalas tu abhidhāyaivaṃ jītakāsī madotkaṭaḥ |*

*jītam ity eva tān akṣān punar evānvapadyata ||*

<sup>1</sup> En II, 61, 7: *evaṃ śrutvā*.

<sup>2</sup> Les mots *evam uktvā* se rapportent à la courte remarque sarcastique que fait Śakuni quand Yudhiṣṭhira commence à miser ses frères.

Le déroulement du jeu est décrit de la même façon pour la deuxième partie de dés. Śakuni formule avec précision l'enjeu: la partie perdante devra vivre douze ans dans la forêt et un an parmi les hommes sans être reconnue. Il est dit ensuite brièvement (II, 76, 24)

*pratijagrāha taṃ Pārtho glanaṃ jagrāha Saubalaḥ |  
jītam ity eva Śakunir Yudhiṣṭhīram abhāṣata ||*

On pourrait conclure de ce silence complet du texte sur les lancers de Yudhiṣṭhira que celui-ci, durant tout le jeu, n'a jamais lancé les dés, mais je crois que cette conclusion n'est pas correcte. Il n'est pas dit non plus, dans 17 des 21 cas, que Śakuni lance les dés et pourtant, en ce qui le concerne, personne n'en doute. Dans un cas (II, 65, 14), il est dit cependant qu'il «joue en réponse», *pratyadīvyata*, et cela me semble montrer clairement que Yudhiṣṭhira avait jeté les dés avant lui. Si l'hypothèse précédente sur le déroulement du jeu était exacte, la description du Mahābhārata serait parfaitement claire: Yudhiṣṭhira nomme sa mise et lance aussitôt après un certain nombre de dés; Śakuni lance immédiatement un nombre de dés tel que le total fasse *kṛta*.

En ce qui concerne la valeur des *ayas* dans le jeu épique, *kṛta* semble occuper toujours la première place, tandis que *kali* occupe la plus basse. Cette dernière proposition devient claire dans l'histoire de Nala: Nala perd constamment, parce qu'il est possédé par Kali, le coup malheureux personnifié. Ainsi le jeu épique est-il le même que celui que nous avons reconnu comme habituel à l'époque védique.

Après tout cela, l'identité du jeu épique et du jeu védique me semble certaine. Une seule exception dans le Virāṭaparvan dont l'auteur, comme je l'ai montré p. 21, pensait à un jeu avec des *pāśakas*, probablement combiné avec un plateau de jeu; nous y reviendrons plus tard. Le mot *vṛṣa* en MBh III, 59, 6; 7 ferait conclure au jeu avec les *pāśakas* si nous devions vraiment le comprendre comme le nom d'un coup de dés, car d'après tout ce que nous savons, un tel nom n'a sa place que dans le jeu avec des *pāśakas* et non pas dans le jeu avec des noix de Vibhītaka. Mais je crois que cette conclusion n'est pas correcte et je m'appuie pour cela sur l'argument que j'ai déjà donné plus haut contre l'interprétation de *vṛṣa* comme le nom d'un coup de dés. Mais si nous voulions quand même considérer *vṛṣa* ainsi, il faut admettre que l'auteur de l'histoire de Nala (III, 59, 6; 7) avait à l'esprit un tout autre jeu que dans le reste de son œuvre, ce qui me paraît très invraisemblable.

## **Le jeu de dés dans la Chāndogya-Upaniṣad et le Mṛcchakaṭika**

En ce qui concerne *kṛta* etc. dans la Chāndogya-Upaniṣad (IV, 1, 4; 6) et dans le Mṛcchakaṭika (II, 9, 12<sup>a</sup>), nous devons leur donner la même signification que dans la

littérature védique et l'épopée. Il s'ensuit que le jeu avec les noix de Vibhītaka était encore en usage à l'époque du Mṛcchakaṭika. Les noms de coups *gaddahī* et *śattī* (II, 1) d'autre part montrent que le jeu avec les *pāsakas* existait à côté de celui-ci, car ces noms, comme nous l'avons dit, ne se trouvent que là.

Dans la Chāndogya-Upaniṣad, la règle nous est donnée, comme nous l'avons remarqué plus haut, que les *ayas* les plus bas revenaient à *kṛta*. Plus loin, *kṛta* sera identifié avec les cinq forces de la nature (vent, feu, soleil, lune, eau) et avec les cinq organes (souffle, voix, oreille, œil, esprit), dix en tout: *te vā ete pañcānye pañcaye daśa santas tat kṛtam*. Il semble en apparence que ces identifications de *kṛta* soient en relation avec la règle ci-dessus; mais quel type de relation, cela ne résulte pas de l'Upaniṣad elle-même. Ce que donne Śaṅkara comme explication n'est pas d'une grande aide: Il ne compte que quatre *ayas*, dans l'ordre 4, 3, 2, 1, qui pris ensemble font 10: *daśa santaḥ tat kṛtaṃ bhavati | te caturaṅka ekāyaḥ | evaṃ carvāraḥ | tryaṅkāyaḥ | evaṃ trayo 'pare | dvyaṅkāyaḥ | evaṃ dvāv anyau | ekāṅkāyaḥ | evam eko 'nya iti*. Mais la véritable relation ressort clairement de deux notes de Nīlakaṅṭha. À propos de Harivaṃśa II, 61 39, il introduit la règle: *ubhayor dhane pratyekaṃ daśadhā kṛte yadi vādi ekāṅkaṃ pātayet tadaikam aṃśaṃ dhanād dharet | dvyaṅkapāte pūrveṇa saha trīn aṃśāṃs tryaṅkapāte pūrvais tribhiḥ saha ṣaḍ aṃśāṃś caturaṅkapāte pūrvaiḥ ṣaḍbhiḥ saha daśāpy aṃśān hared iti*. Nīlakaṅṭha, ici comme dans le passage suivant, pense évidemment au jeu avec les *pāsakas*; mais ses indications peuvent tout aussi bien se rapporter au jeu avec des noix de Vibhītaka. La mise serait alors divisée en dix parts. Avec *kali*, on gagne une part, avec *dvāpara*, trois, avec *tretā*, six, et dix avec *kṛta*, car le gain des *ayas* inférieurs s'ajoute à celui de l'*aya* le plus haut. Cela coïncide de la façon la plus précise avec les indications de l'Upaniṣad. Nīlakaṅṭha, dans son commentaire à propos de MBh IV, 50, 24, décrit un type de jeu qui diffère sur des détails mais est fondamentalement identique, de la façon suivante: *tatra dyūte pañca svīyāḥ pañca parakīyāś ca dīnārādayaḥ sthāpyante | tad itaḥ pāsaprakṣepe yady ekāṅka upary āyāti tarhi svīyeṣv eka eva jīto bhavati | yadi dvau tadā parakīyaṃ dīnāradvayaṃ svīyāś caiko<sup>1</sup> jitaḥ | yadi tryaṅka upari pztet tadā parakīyaṃ trayam svīyaṃ ca trayam jitam | caturaṅkasyoparipātane sarve 'pi svīyāḥ parakīyāś ca jītā bhavanti | tathā ca kalipāte jayo nāsti dvāparādhipāta uttarottaravṛddhyā jayo 'sti*. Ici aussi la mise est divisée en dix parts, chacun des partenaires en fournissant cinq. Avec *kali*, le joueur gagne une part de sa propre mise, avec *dvāpara*, en plus de cela, deux parts de la mise de son adversaire, soit en tout, comme auparavant, trois parts. Avec *tretā*, il gagne trois parts de sa propre mise, et trois de celle de son adversaire, soit six parts en tout. Avec *kṛta*, il gagne comme précédemment les dix parts. Vraisemblablement c'était ce dernier type de

<sup>1</sup> L'édition dit: *svīyaṃś caika*.

jeu que l'auteur de l'Upaniṣad avait à l'esprit, car avec celui-ci le parallèle des dix parts de la mise que gagne *kṛta* et des dix choses identifiées à *kṛta* devient clair, les deux constitués de deux groupes de cinq (*pañcānye pañcānye*).

## Le jeu de dés dans la littérature Pali

Pour juger du jeu de dés dans la littérature Pali, un passage dans le Pāyāsisuttanta du Dīghanikāya (XXIII, 27) est à prendre avant tout en considération. La même histoire y est racontée que celle tirée du Littajātaka (91) que nous avons déjà rencontrée plus haut, mais avec une différence importante. Tandis que dans Jātaka, le mauvais joueur chaque fois qu'il perd, cache un dé dans sa bouche et entraîne par là l'arrêt du jeu, d'après le Pāyāsisuttanta, il avale tous les *kali* qui se présentent (*āgatāgataṃ kaliṃ gilati*) et décide ainsi le jeu en sa faveur, car son adversaire lui reproche de n'avoir que des coups gagnants (*tvaṃ kho samma ekantikena jināsi*). Les indications du Jātaka rapportées au jeu avec les *pāsakas* sont parfaitement compréhensibles, il n'en est pas de même pour celles du Pāyāsisuttanta. L'auteur du Suttanta ne peut avoir eu à l'esprit que le jeu avec les noix de Vibhītaka et doit comprendre par *kali* les noix représentant le reste de la division par quatre; les écarter ramenait le coup du plus mauvais au meilleur. À cela correspond aussi ce qui est dit dans la Gāthā qui va avec, avaler quelques dés au lieu d'avalier *kali* (*gilam akkhaṃ*)<sup>1</sup>.

Après ce passage il nous faut examiner Dhammapada 252, où il est dit que l'on cache ses propres fautes, comme le tricheur cache *kali* au joueur:

*pareṣaṃ hi so vajjāni opunāti yathā bhusaṃ |*  
*attano pana chādeti kaliṃ vā kitavā saṭho*<sup>2</sup> ||

Cacher *kali* signifie sûrement des manipulations comme celles du Pāyāsisuttanta. Il faut penser, ici aussi, au jeu avec les noix de Vibhītaka, et *kali* a le sens qu'il reçoit dans ce jeu.

Dans la Gāthā 91 du Vidhurapaṇḍitajātaka, *kaṭa* (*kṛta*) et *kali* semblent avoir une toute autre signification que dans les cas précédents; il s'agit en effet apparemment ici, comme dans les récits en prose de ce Jātaka et des autres, du jeu avec les

---

<sup>1</sup> D'après cela, ce qui a été dit p. 10 note 2 doit être justifié. La possibilité, dans le jeu avec les noix de Vibhītaka, d'emporter la victoire en faisant disparaître un dé ne peut être contestée. De même, d'après moi, il ne peut être question dans ces passages d'une telle tricherie, car le joueur serait alors nommé *kṛtnu* et du reste je m'en tiens pour cela fermement au sens donné à *vija*.

<sup>2</sup> Faushøll dans la deuxième édition lit *kitavāsatho* et considère ce mot comme un composé. Je propose de saisir *kitavā* comme un ablatif, comme le fait le commentateur dont les explications sont par ailleurs complètement fausses. Pour *saṭho*, cf. le passage cité en p. 7.

*pāsakas*. Quand il est dit que le roi obtient *kali*, Puṇṇaka *kaṭa*, cela semble vouloir dire simplement que Puṇṇaka amenait le coup choisi à l'avance alors que les dés du roi n'y réussissaient pas. *kaṭa* signifierait ainsi un coup gagnant, *kali* un coup perdant.

On comprend facilement que *kali* et *kaṭa* puisse prendre cette signification, vu la position qu'ils occupent dans l'ancien jeu avec les noix de Vibhītaka, mais toute cette explication repose sur l'hypothèse que le Chant du Jeu, qui ne se trouve pas dans le manuscrit singhalais utilisé par Fausbøll, est de la même époque que la Gāthā, car ce n'est que dans ce Chant, et non pas dans la Gāthā elle-même, qu'apparaît clairement la relation avec le jeu avec des *pāsakas*. En effet, le récit en prose ne montre rien au sujet des Gāthās. Mais si le Chant du Jeu était plus ancien et avait été introduit plus tard, les expressions *kaṭa* et *kali* pourraient sans aucun doute se rapporter au jeu avec les noix de Vibhītaka, comme dans les deux passages cités précédemment, et il serait donc très vraisemblable que dans la littérature Pali il s'agisse toujours du jeu avec les noix de Vibhītaka, et que le jeu avec les *pāsakas* ne soit évoqué que dans les passages en prose des Jātakas et dans le Chant du Jeu. On ne pourra trancher définitivement cette question que sur la base d'un nombre de manuscrits plus important.

Les autres passages venant du Pali et du Dhammapada (202<sup>1</sup>) introduits à la page 43 n'offrent pas de points de repère pour déterminer le type de jeu. Tout ce que l'on peut dire, c'est que *kali* est le coup le plus mauvais, *kaṭa* le meilleur.

## L'étymologie des noms des *ayas*

Pour finir, je voudrais montrer que la signification des noms des *ayas* que nous avons établie sur la base des indications des textes rituels, peut aussi partiellement être confirmée par leur étymologie. *kṛta* « fait, gagné » se comprend de lui-même pour désigner le meilleur coup, celui que les joueurs doivent obtenir<sup>2</sup>; de même *tretā*, la « triade » comme nom du coup caractérisé par un reste de trois dés, ou aussi ces trois dés eux-mêmes. À première vue, *dvāpara* est moins clair. La règle II, 1, 10 de Pāṇini, que nous avons déjà rencontrée plus haut, nous donne un indice: d'après Pāṇini, *ekapari*, *dvipari*, etc. veulent dire « autre pour un », « autre pour deux », etc.

---

1 Voir addenda..

2 On peut rapprocher sans difficulté de cette explication les significations que Geldner (Ved. Stud. I, pp. 119 sq) a établies pour le ved. *kāra*, *kārin*, *kṛtnu* et *kṛtvya*, à savoir « victoire » et « victorieux ». En ce qui concerne *kṛtnu*, à l'origine il signifiait à mon avis: « celui qui amène (*le coup kṛta*) »; clairement aussi en liaison avec *śvaghnin* (Rv. I, 92, 10). Comme métaphore, ou dans le sens élargi de « victoire », il est utilisé en rapport avec le combat. Je fais allusion en particulier à Rv. VIII, 79, 1, où *kṛtnu* apparaît en liaison avec deux autres termes du jeu, *viśvajit* et *udbhid*:

*ayaṃ kṛtnur agrbhīto viśvajit udbhid it somah*



Comme on le fait avec *pari*, on construit un adjectif dérivé avec *para*; si Pāṇini et ses successeurs ne nous l'enseignent pas, c'est vraisemblablement qu'on ne l'utilisait plus de leur temps; le mot *dvāpara* est donc un adjectif qualifiant *aya*; c'est «le (*coup qui*) est différent pour deux (*dés de kṛta*)» et cela désigne aussi ces deux dés en trop eux-mêmes. On aurait aussi pu dire *tripara* pour *tretā*, *ekapara* pour *kali*<sup>1</sup> et cette dernière expression se trouve précisément avec ce sens dans le Ṛgveda.

Dans l'Akṣasūkta, le joueur malheureux dit (X, 34, 2):

*akṣasyāham ekaparasya hetor anuvratām apa jāyām arodham* | |

Sāyaṇa explique ici *ekapara* par *ekaḥ paraḥ pradhānaṃ yasya tasya*. En se référant à *ekapari*, le grand P.W. donne pour signification à *ekapara*: «où un point départage»; Grassmann le suit. Ludwig traduit «le seul dé qui m'importe», et remarque que cela pourrait aussi signifier *kali*, comme le fait d'après lui le petit dictionnaire de St Petersbourg. Mon avis est indubitablement qu'*ekapara* vaut ici *kali*, et qu'il faut traduire:

«À cause des dés, qui étaient autres pour un (c.-à-d. à cause de *kali*), j'ai répudié mon épouse fidèle».

Ainsi le vers correspond parfaitement à la situation. Le joueur, dans sa passion, a misé sa propre femme; il a fait *kali* et ainsi perdu son épouse, exactement comme Yudhiṣṭhira a perdu Draupadī au jeu<sup>2</sup>. C'est pourquoi il est dit au vers 4 que d'autres maintenant touchent sa femme (*anye jāyāṃ pari mṛśanti asya*). Il va encore plus loin et se perd lui-même, de nouveau exactement comme Yudhiṣṭhira s'est perdu lui-même et a perdu ses frères<sup>3</sup>. C'est pourquoi son père, sa mère et ses frères qu'il supplie de le racheter lui disent: «Nous ne voulons rien savoir de lui, qu'on l'emmène attaché»:

*pitā mātā bhrātara enam āhur na janīmo nayata baddham etam.*

Criblé de dettes, effrayé, cherchant de l'argent, il va donc à la tombée de la nuit dans la maison de ses amis, précisément ceux au service desquels il est tombé (V, 10). Quand Ludwig dit que sa femme s'est «éloignée» et que d'autres la

---

<sup>1</sup> Pour le jeu où *kali* est le coup le plus haut, *āskanda* viendrait à la place de *kali*.

<sup>2</sup> Majjhimanik. (vol. III, p. 170) parle de la même façon du joueur qui en faisant *kali* a perdu sa femme et son fils (*kaliggahena puttam pi jīyetha dāram pi jīyetha*). Dans le Nalopakhyāna (MBh. III, 61, 3) également, Puṣkara demande à Nala de jouer Damayantī, et Nala la joue effectivement lors de la dernière partie (MBh. III, 78, 5). Dans la version jaine de l'histoire de Nala, le Kathākośa, Nala joue aussi Davadantī et toutes ses autres femmes; voir la traduction de Tawney, p. 202.

<sup>3</sup> Cf. aussi Av. 18, 2: *akṣadruḡdho rājanyaḥ pāpa ātmaparājitaḥ*. Dans le passage ci-dessus du Majjhimanikāya il est dit du joueur que finalement, parce qu'il a joué *kali*, il est tombé en esclavage (*anubandham nigacheyya*) et dans la Gāthā (Suttanip. 658 etc.), qu'il a perdu tous ses biens et sa propre personne (*sahāpi attāna*). Dans la Kathāsaritsāgara (LXXIV, 180), on parle aussi d'un joueur qui joue sa propre personne avec ses cinq compagnons.

« consolent », ce sont des expressions beaucoup trop anodines qui obscurcissent la vraie réalité.

## Le jeu de dés avec un plateau

Enfin, il faut encore évoquer un type de jeu qui demande des accessoires plus compliqués que le jeu de dés courant. C'est vraisemblablement ce type de jeu que l'auteur du Harivaṃśa avait à l'esprit pour sa description du tournoi de dés entre Rukmin et Baladeva. On utilise des dés de deux couleurs différentes, noire et rouge:

*enaṃ saṃparigrhñīṣva pātayākṣān narādhipa |*  
*kṛṣṇākṣāl lohitākṣaṃś ca deśe 'smiṃs tv adhipāṃsule | |*

dit Baladeva à Rukmin (II, 61, 37). On utilisait en plus un plateau à 64 cases. Comme Rukmin contestait que Baladeva avait gagné, ce dernier, plein de colère, bondit, saisit l'*aṣṭāpada* d'or et assomma son adversaire; cf. II, 61, 45; 46:

*Samkarṣaṇas tadotthāya sauvarṇenoruṇā balī |*  
*jaghānāṣṭāpadenaiva pramathya Yadupuṅgavaḥ | |*

et II, 61, 54

*sa Rāmakaramuktena nihato dyūtamaṇḍale |*  
*aṣṭāpadena balavān rājā Vajradharopamaḥ | |*

En Mahābhārata (IV, 1, 25) on joue évidemment au même type de jeu, quand Yudhiṣṭhira déclare:

*kṛtākṣāl lohitākṣaṃś ca nivartsyāmi<sup>1</sup> manoramān*

Une strophe de Bhartṛhari (Vairāgyaśataka 39) nous donne une autre indication:

*yatrānekaḥ kvacid api grhe tatra tiṣṭhaty athaiko*  
*yatrāpy ekas tadanu bahavas tatra cānte na caikaḥ |*  
*itthaṃ cemau rajanidivasau dolayan dvāv ivākṣau*  
*Kālaḥ Kalyā saha bahukalaḥ krīḍati prāṇisāraiḥ | |*

« Dans la maison (ou la case) où il y en avait beaucoup, il n'en reste qu'un et là où il n'y en avait qu'un, ils sont après cela beaucoup, puis à la fin, il n'en reste pas un seul. C'est ainsi que jouent avec beaucoup d'adresse, en lançant le jour et la nuit comme deux dés, Kāla et Kali, avec les hommes pour pions »

Puisque le jour et la nuit sont comparés à deux dés, on peut en conclure qu'ici aussi il faut penser aux dés rouges et noirs et que l'on décrit le même type de jeu que dans les deux derniers passages cités. On peut de plus tirer de cette strophe

---

<sup>1</sup> Cette expression revient encore dans le Harivaṃśa (II, 61, 39):

*cāturakṣe tu nivṛtte nirjitaḥ sa narādhipaḥ |*

Mais *nivṛt* ne signifie pas « laisser tomber les dés du cornet », comme le dit le P.W., mais « laisser les dés rouler de la main ». Nīlakaṇṭha explique *cāturakṣe* par *caturāṅkāṅkīte 'kṣe*.

qu'on jouait avec deux dés. C'est vraisemblablement aussi le jeu que Mayūra dans un *vakroti* que nous trouvons dans Vallabhadeva (Subhāṣitāvali 123-129), fait jouer à Śiva et Pārvatī<sup>1</sup>. Pārvatī y dit: «Celui qui a trois yeux (*tryakṣa*) est habile à gagner; je ne suis pas de force à jouer avec lui » et Śiva répond: «Je suis en effet habile à gagner, mais pas avec trois dés (*tryakṣa*). Deux dés sont dans ma main<sup>2</sup> ». Naturellement, il faut comprendre que ces deux dés sont des *pāsaka*.

Avec une plus grande vraisemblance, se place ici une strophe de Dhanapāla (Rṣabhapañcāśikā, 32)<sup>3</sup> dans laquelle, comme dans la strophe de Bhartṛhari, les êtres sont comparés à des pions, mis en mouvement par les dés:

*sārivvi baṃdhavakamaraṇabāiṇo jiṇa na huṃti paiṃ diṭṭhe |*  
*akkhehiṃ vi hīraṃtā jivā saṃsāraphalayammi | |*

« Comme des pions emportés par les sens (*ou* mis en mouvement par les dés) sur le plateau du *saṃsāra*, les êtres ne seront pas retenus en captivité par le meurtre et la mort s'ils te voient (*ou* s'ils voient la case), ô Jiṇa »

La seule chose qui rende incertain le rapport avec le jeu dont il est question ici, c'est le fait que dans le commentaire, qui ne provient pas cependant de Dhanapāla lui-même, les expressions du texte se rapportent aux dés joués sur un échiquier (*caturaṅga*).

Les résultats obtenus jusqu'ici sont en partie confirmés, en partie complétés, par la description de la partie de dés entre Śakuni et Yudhiṣṭhira dans le Bālabhārata (II, 5,10 sq) d'Amaracandra. Il s'agit là aussi sûrement du jeu de dés joué sur un plateau. Dans le vers 11, il est question de deux dés (*akṣau*), comme chez Bhartṛhari et Mayūra, et ils sont appelés *aṣṭāpadāṣṭāpadamūrdhni pātyamānau*. Ainsi chaque joueur utilise un dé et un *aṣṭāpada*, ce dernier servant de plateau de jeu, comme le *phalaka* des Jātakas. Les indications sur cet *aṣṭāpada* sont très frappantes. En soi et pour soi, il serait plus près de la vérité de considérer l'*aṣṭāpada* comme le plateau sur lequel les pions sont déplacés, cependant les mots du texte me semblent être parfaitement clairs, et ne pas permettre une autre interprétation<sup>4</sup>. Les pions sont maintes fois évoqués, et il semblent être très importants pour le jeu: le vers 10 nous dit que

<sup>1</sup> Il est souvent dit que Śiva et Pārvatī jouent ensemble aux dés; par exemple Kathāsaritsāgara, CX, 55 (où ils jouent avec des dés automatiques): CXXI, 99.

<sup>2</sup> Les autres allusions au jeu sont en général choisies de façon qu'on puisse en tirer quelque chose sur les règles du jeu.

<sup>3</sup> Voir Klatt, ZDMG, vol. 33, pp. 465 sq, et A. van der Linde, Quellenstudien zur Geschichte des Schachspiels, pp. 4 sq.

<sup>4</sup> Macdonnell (JRAS 1898, p. 122) tient pour hautement invraisemblable que l'*aṣṭāpada* puisse être utilisé pour un autre jeu qu'une forme d'échec. Il doit donc admettre qu'il s'agit, dans l'Harivaṃśa comme dans le Bālabhārata, d'une sorte d'échec joué avec des dés, ce qui d'après la description qui nous y est faite du jeu, me semble également hautement improbable.

Duryodhana s'apprêtait à jouer avec des pions contre le fils de Dharma (*sārairantum*). Des vers 13 et 14, on tire qu'ils sont pour moitié noirs, pour moitié rouges; ils correspondent donc aux dés pour la couleur. Au vers 12 on parle du claquement causé par les pions quand on les déplace d'une case à l'autre (*grhāntarāropaṇa*) et au vers 14 ils sont comparés aux rois, car ils sont comme ceux-ci mis en place, élevés, emprisonnés et de nouveau libérés.

*utthāpitāropitabaddhamuktaiḥ śyāmais ca raktaiś ca nṛpair ivaitau |*  
*sārair vicikrīḍatur ekacittau gamaṃ care 'py ādadhatāv alakṣam<sup>1</sup> ||*

La mention de pions qui sont déplacés suivant le résultat des lancers de dés, montre clairement que nous avons affaire à une variante, et peut-être même à l'ancêtre de notre Trictrac ou des jeux indiens modernes du Pacisī et du Caupur<sup>2</sup>. Le mode de déplacement était manifestement semblable à celui d'aujourd'hui, au moins si nous nous en tenons, ce qui semble presque évident, aux indications de Patañjali à propos de Pāṇini (V, 2, 9) sur le jeu en question<sup>3</sup>. Dans la règle ci-dessus, Pāṇini nous apprend que *ayānaya kha*, c. à d. le suffixe Taddhita *ina*, prend le sens de «déplacer vers». Là-dessus Patañjali remarque:

*ayānayaṃ neya ity ucyate tatra na jñāyate ko 'yaḥ ko 'naya iti | ayaḥ*  
*pradakṣiṇam | anayaḥ prasavyam | pradakṣiṇaprasavyagāmināṃ śārāṇāṃ*  
*yasmin paraiḥ padānām asamāveśaḥ so 'yānayaḥ | ayānayaṃ neyo 'yānayīnaḥ*  
*śāraḥ*

«Cela veut dire: déplacer vers *ayānaya*. Mais on ne sait pas ce qu'est *aya*, et ce qu'est *anaya*? *aya* va vers la droite, *anaya* vers la gauche<sup>4</sup>. Quand les cases où

<sup>1</sup> Le dernier Pāda m'est incompréhensible, cependant je voudrais dire que *gama* et *cara*, d'après Hemacandra, *Anekārthasaṃgraha* (II, 313, 405) sont employés dans le sens de *dyūtabheda* et *dyūtaprabheda*.

<sup>2</sup> Maheśvara pense sans aucun doute à ces jeux quand, dans son commentaire à propos d'Amara, il explique *akṣa*, *devana* et *pāśaka* comme trois synonymes de dé, «celui qui permet le déplacement des pions» (*śāripariṇayane hetubhūtasya pāśasya*).

<sup>3</sup> D'après Mac Donell (a. a. O., p. 121), ce jeu aurait été exactement comme celui d'aujourd'hui. Il dit: Ce jeu est ainsi décrit dans le Mahābhāṣya de Patañjali: «Two opposed parties move with their pieces (*śāra*) to the right and then, after traversing the places or squares (*pada*) on their own side, turn to the left and try to move into the position of the adversary». Si nous comparons cette description avec les textes cités plus haut, nous voyons qu'elle a peu en commun avec l'original; mais elle coïncide merveilleusement avec la façon dont Weber (Ind. Stud. XIII, pp. 422 sq) décrit le jeu allemand de Trictrac: «Les indications du Bhāṣya. .. et les explications de Kaiyyāṭa ... ne laissent aucun doute qu'il s'agissent simplement ici de notre Trictrac où les deux parties adverses également se déplacent d'abord vers la droite, et ensuite, après avoir franchi les cases se trouvant de leur côté, se tournent vers la gauche pour essayer d'entrer dans la position de l'adversaire».

<sup>4</sup> Weber (Ind. Stud. III, pp. 472 sq), qui a montré le premier le rapport entre ces passages du Mahābhāṣya et de Bartṛhari, pense que cette explication de *aya* et d'*anaya* est tout simplement à rejeter, et il traduit *ayānayīna* par: «(pièce qui) est exposée à la chance ou à la malchance, c. à-d. au

arrivent les pions allant vers la droite et vers la gauche ne sont pas occupées par les pions adverses, c'est *ayānaya*. Le pion à déplacer vers l'*ayānaya* s'appelle *ayānayīna*<sup>1</sup>».

Nous pouvons donc suivre ce jeu jusqu'à l'époque de Pāṇini. Cependant il me semble exclus que ce soit à lui que l'on pense dans le Mahābhārata, sauf dans les passages cités du Livre IV, et peut-être en IV, 69, 29 sq, où, comme nous l'avons vu plus haut, il est question d'un jeu avec les *pāśakas*. Dans des époques plus récentes il semble que le jeu de Trictrac, si l'on ose l'appeler ainsi, se soit beaucoup développé et ait fait reculer l'ancien jeu de dés. Nous voyons par exemple à l'occasion de la déclaration de Apahārarman dans le Daśakumāracarita (BSS p. 48): «Je souris quand un joueur déplace imprudemment un pion (*pramādadattaśāre kvacit kitave*)» que c'était un jeu qui, à l'époque de Daṇḍin, était pratiqué habituellement dans les maisons de jeu. Il est aussi significatif de voir que, non seulement dans le Bālabhārata, mais aussi dans la version de l'histoire de Nala du Kathākośa, ce jeu est pratiqué à la place de l'ancien jeu de dés avec les noix de Vibhītaka, comme le montre la déclaration: «le cruel Kūvara tua les pions de Nala» (traduction Tawney, p. 201).

## Les échecs avec des dés

En Inde aussi, on a associé les échecs et les dés, pour en faire un jeu qui ressemble beaucoup par ses règles à celui que nous venons d'évoquer. C'est le Cāturājī, les échecs à quatre, dont nous avons une description détaillée dans le Tithitattva de Raghunanda<sup>2</sup>. Ce n'est pas ici l'endroit d'en dire plus sur ce jeu et sur son rapport avec les échecs normaux<sup>3</sup>; Je voudrais juste citer un vers du Tithitattva (5<sup>b</sup>; 6<sup>a</sup>) qui traite des déplacements qui doivent suivre les pièces:

*pañcakena vaṭī rājā catuṣkeṇaiva kuñjaraḥ  
trikeṇa tu calaty aśvaḥ Pārtha naukā dvayena tu*

---

hasard», mais il n'y a aucune raison de se méfier de l'explication de Patañjali. Macdonell (a. a. O.) va encore plus loin et prétend que ce jeu s'appelait «chance et malchance» (this game, called *ayānaya*, luck and unluck); comme le montrent les textes cités plus haut, Patañjali ne parle absolument pas du nom du jeu.

<sup>1</sup> Des explications de Kaiyyaṭa, on tire des règles de jeu qui correspondent parfaitement avec celles d'aujourd'hui:

*sasahāyasya śārasya parair nākramyate padam |  
asahāyas tu śāreṇa parakiyeṇa bādhyate ||*

<sup>2</sup> Donnée par Weber, Monatsbericht der Kgl. Preuss. Ak. d. Wiss. à Berlin 1872, pp. 63 sq.

<sup>3</sup> Je renvoie à A. der Linde, Geschichte und Litteratur des Schachspiels, vol. I, pp. 79 sq et Annexe I; Macdonell, a. a. O., pp. 189 sq.

D'après ce vers, quand on a fait cinq, le paysan et le roi sont déplacés, quand on a fait quatre, l'éléphant, quand on a fait trois, le cheval et quand on a fait deux, le bateau. Il semble que l'on utilise pour ce jeu un *pāsaka* dont les quatre faces sont marquées 5, 4, 3, 2.

## Addenda

- p. 5 L'hypothèse proposée en note 7 est confirmée par Dīghanik. XIV, 1, 31: *devatānukampito poso sadā bhadrāni passati*.
- p. 9 Le Kākātijātaka (327), III, 91, 11, note 5, offre une autre référence.
- p.10 La note 2 est corrigée par la note 1, p. 62.
- p. 11 L'*adhidevana* est aussi mentionné dans Maitr. S. IV, 4, 6; Mānavaśrautas. I, 5, 5, 7. Cf. plus loin l'expression *madhyādhidevana* qui apparaît en Kāṭh. VIII, 7, Maitr. S. I, 6, 11, et, d'après L. v. Schröder avec un cas différent, dans la Kapiṣṭhalasaṃhitā. Donc Mānavaśrautas. I, 6, 6, 9 n'est pas à lire *madhye 'dhidevane* mais dans tous les manuscrits *madhyādhidevane*.
- p. 19 Le vers cité par Sāyaṇa est déjà cité dans la Kāśikā à propos de Pāṇ. II, 1, 10.. La *śalākā* est aussi mentionnée dans la Kāśikā à propos de Pāṇ. II, 3, 59.
- p. 20 L'expression *akkhadhutta* apparaît encore souvent en Pali, Dhīganik. XXIII, 27; Majjhimanik. 129 (Vol 3, p. 170); Suttanip. 106; Jāt. 545, 45; 46.
- p. 23 Concernant la mention des cinq dés dans le Rājasūya, j'ajoute encore Maitr. S. IV, 4, 6. Pour le grand nombre de dés, cf. encore Mānavaśrautas. I, 5, 5, 7 où pour l'Agnyādheya 400 dés sont lancés sur l'*adhidevana*, Maitr. S. I, 6, 11; Mānavaśrautas. I, 5, 5, 12 où le sacrificant reçoit 100 dés et Maitr. S. IV, 4, 6 où pour le Rājasūya 400 dés sont lancés.
- p. 41 Le nom de ce coup est aussi *kali* dans Dhammapada 202:

*n'atthi rāgasamo aggi n'atthi dosasamo kali*

Les traducteurs pour la plupart comprennent ce mot comme faute, péché; seul M. Müller traduit: «there is no losing throw like hatred» avec le sentiment justifié qu'il faut ici une véritable comparaison. Les passages du canon cités montrent qu'on avait l'habitude d'utiliser *kali* dans ce contexte. L'expression *n'atthi dosasamo kali* n'est rien d'autre qu'un court résumé du contenu de la deuxième Gāthā citée, dans laquelle la haine du bien est comparée au coup *kali* (*ayam eva mahantataro kali yo sugatesu manam padosaye*). Pour l'exactitude de cette explication de *kali*, il faut ajouter le passage similaire cité par Fausbøll, Dhammapada 251:

*n'atthi rāgasamo aggi n'atthi dosasamo gaho*

Ici, Fausbøll traduit *gaho* par captivitas dans la première édition, par vorator dans la seconde, en liaison avec le commentaire, Weber par chaîne, Müller par requin, L. von Schröder par crocodile, Neumann par chausse-trappe. D'après moi, il n'y a aucun doute que *gaha*, quand il remplace *kali*, est le «coup», spécialement le *kaliggaha*. L'utilisation imagée de ce mot était très courante chez les Indiens, comme le montrent les passages cités.

## Œuvres citées

Ṛgveda  
Vājasaneyasaṃhitā  
Taittirīyasaṃhitā  
Maitrāyaṇi ṣaṃhitā  
Kāṭhaka  
Atharvaveda  
Śatapathabrāhmaṇa  
Taittirīyabrāhmaṇa  
Chāndogya-Upaniṣad  
Lātyāyana Śrautasūtra  
Kātyāyana Śrautasūtra  
Āpastamba Śrautasūtra  
Baudhyāyana Śrautasūtra  
Mānava Śrautasūtra  
Āpastamba Gṛhyasūtra  
Hiraṇyakeśin Gṛhyasūtra  
Kauśikasūtra  
Āpastamba Dharmasūtra  
Yājñavalkya Dharmasūtra  
Nāradaśmṛti  
Mahābhārata  
Harivaṃśa  
Bhāratamañjarī  
Bālabhārata  
Kathāsaritsāgara  
Bartṛhari  
Subhāṣitāvali  
Mṛcchakaṭika  
Daśakumaracarita  
Sthavirāvalīcarita  
Kathakośa  
Bower Mss  
Pāśakakevalī  
Nitimayūkha  
Tithitattva  
Jyotiṣa

Nirukta  
Pāṇini  
Mahābhāṣya  
Kāśikā  
Hemacandra Uṇadiganasūtra  
Amarakośa  
Abhidhānaratnamāli  
Mañkhakośa  
Abhidhānacintāmaṇi  
Anekārthasaṃgraha  
Dīghanikāya  
Majjhimanikāya  
Saṃyuttanikāya  
Aṅguttaranikāya  
Dhammapada  
Suttanipāta  
Theragāthā  
Jātaka  
Milindapañha  
Ṛṣabhapañca

## Commentateurs cités

Nilakaṇṭha  
Sāyaṇa  
Durga  
Kamalākar  
Agniswāmin  
Rudradatta  
Matṛdatta  
Dārila  
Yājñikadeva Paddhati  
Mahīdhara  
Caturbhujamiśra  
Anandagiri  
Yāska



## Table des Matières

|   |    |
|---|----|
| Signification du jeu de dés                                 | 2  |
| Le Vidhurapaṇḍitajātaka                                     | 3  |
| Le Jātaka et le Mahābhārata                                 | 6  |
| Les Apsaras et le jeu de dés                                | 7  |
| Les femmes et le jeu de dés                                 | 8  |
| L'aire de jeu   | 9  |
| Le plateau de jeu   | 10 |
| L'Adhidevana  | 11 |
| Autres noms de l'Adhidevana                                 | 13 |
| Le Paṭṭaka  | 14 |
| L'akṣāvapana  | 15 |
| Les Pāsakas   | 15 |
| Les noix de Vibhītaka                                       | 17 |
| Les coquillages Cauri                                       | 19 |
| Les Śālakas et les Bradhnas                                 | 19 |
| Akṣa  | 20 |
| Le nombre des dés   | 22 |
| Glahā   | 25 |
| La technique du jeu de pāsaka                               | 29 |
| Les Āyas et leurs noms                                      | 30 |
| Les Ayas et leurs noms                                      | 38 |
| Les Ayas dans les hymnes du Ṛgveda et de l'Atharvaveda      | 43 |
| Le jeu de dés rituel  | 52 |
| Le jeu de dés védique                                       | 55 |
| Le jeu de dés épique et l'art de compter                    | 57 |
| Le jeu de dés dans la Chāndogya-Upaniṣad et le Mṛcchakaṭika | 61 |
| Le jeu de dés dans la littérature Pali                      | 63 |
| L'étymologie des noms des ayas                              | 64 |
| Le jeu de dés avec un plateau                               | 66 |
| Les échecs avec des dés                                     | 69 |
| Addenda   | 71 |
| Œuvres citées   | 72 |
| Commentateurs cités   | 72 |
| Table des Matières  | 73 |