

Le *caturaṅga* classique préservé au Kerala

Christophe VIELLE
F.R.S.-FNRS - UCL, Louvain-la-Neuve

Le *caturaṅga* est un jeu de stratégie indien antique, dont la forme originale est à l'origine de notre jeu d'échec moderne. Le mot, du genre neutre en sanskrit (*caturaṅgam*), s'interprète comme un composé *bahuvrīhi* subsantivé signifiant « (celui) qui a quatre (*catur-*) corps (*aṅga-*) » (*catvāri aṅgāni yasya*), celui-ci pouvant désigner une armée au complet c'est-à-dire l'« [armée = *balam*] pourvue de [ses] quatre corps », ou alors le « [jeu = *krīḍanam*] aux/des quatre corps [d'armée] », en référence à la doctrine militaire indienne classique selon laquelle « l'armée (depuis le Mahābhārata) se répartit en quatre grands corps, dont toute la littérature ultérieure reprend l'énumération : selon la hiérarchie usuelle, d'abord les éléphants, puis la cavalerie, les chars, enfin l'infanterie »¹ — avec au centre le roi et son ministre ou conseiller (chef d'armée), cette hiérarchie (de statut et de disposition théoriques) étant en effet, comme on va le voir, celle reflétée symboliquement dans le jeu².

La plus ancienne allusion certaine à ce jeu dans la littérature sanskrite se trouve au début du 7^e siècle de notre ère dans le *Harṣacarita* (Geste du roi Harṣa, *ucchvāsa* 2) de Bāṇa, qui parle d'un royaume en paix où les (seuls) quatre corps d'armée (que l'on rencontre) sont ceux des plateaux (de jeu) : *asmiṃś ca rājani (...) aṣṭāpadānām caturaṅgakalpanā*, « et sous ce roi (...) la (seule) disposition en quatre corps (d'armée) (était celle) des échiquiers »³. Le nom (composé *bahuvrīhi* substantivé) du damier lui-même, *aṣṭāpada* (« celui qui a huit pieds/cases »), est attesté à une date plus ancienne. Ce damier, d'après certains témoignages, pourrait avoir été utilisé comme support pour d'autres jeux (notamment de dés), lesquels restent difficiles à préciser ; mais, selon Thieme⁴ et sur base de son interprétation d'un passage du grammairien Patañjali (2^e siècle avant notre ère) qui explicite plus précisément le mot (composé) *aṣṭāpada* comme signifiant l'objet (c'est-à-dire le damier) où « dans chaque

¹ Renou (1950 : 130) ; cf. *Arthaśāstra* 2,30-33, 10,4.13-16 et 10,5.53-56 (qui traite, dans chacun de ces passages relatifs à l'armée, successivement des chevaux, des éléphants, des chars et des fantassins), *Amarakośa* 2,8.33 (*hasty-aśva-ratha-pādātām senāṅgaṃ syāc catuṣṭayam*), et Kālidāsa dans le *Raghuvamśa* 7.37 trad. Renou : (après que le roi Aja eut confié son armée à son ministre héréditaire, *pitriyaṃ sacivam*, pour affronter l'ennemi) « Fantassin contre fantassin, char contre char, cavalier et cavalier, cornac et cornac se heurtèrent : le combat eut lieu entre couples adverses d'armes égales ».

² Un *war-game* donc en quelque sorte pour reprendre les mots du titre de Rajendran (2014).

³ Cf. sur ce passage (et d'autres de Bāṇa), Macdonell (1897 ; 1898 : 125), Thomas (1898, 1899), Windisch (1898), Syed (2005) et Rajendran (2008-2009). Thomas (1898, 1899) identifie en outre une allusion au jeu dans le roman antérieur *Vāsavadattā* de Subandhu, et Thieme (1962 : 211 ; discuté par Mehendale 2002 : 262) une autre chez Daṇḍin (que l'on date aussi du 7^e siècle).

⁴ Thieme (1962) ; cf. pour les mentions du terme *aṣṭāpada* et ses différentes interprétations, Windisch (1898), Macdonnell (1898 : 119-122), Panduranga Bhatta (1995 ; 2003) et Panaino (1999 : 153-158). Les arguments de Thieme (1962) ont été systématiquement contestés par Mehendale (2002), mais ils nous paraissent rester valables pour Patañjali à propos de l'échiquier de 8 x 8 cases (cf. la glose du pâli *aṭṭhapada* citée par Windisch 1898 : *ekēkāya pantiyā aṭṭha aṭṭha padāni assāti aṭṭhapadam*, « pour chaque rangée 8 x 8 cases » ; ainsi que Macdonell 1898 : 120) et de l'expression relative au mouvement des pièces.

rangée (colonne) [il y a] huit cases » (*pañktau pañktāv aṣṭau padānīti* ; *ad P. 2,3.1.1*), en supposant que le nombre de ces colonnes est de huit, le mot désignerait bien déjà aussi (et d’abord) l’échiquier (de soixante-quatre cases), destiné à quelque forme de *caturaṅga*, auquel Patañjali ferait par ailleurs aussi allusion en évoquant (*ad P. 5.2.9*) le « [mouvement] dans un sens et/ou dans l’autre des pièces mobiles » (c’est-à-dire de toutes à l’exclusion des pions).

Le jeu perse sassanide *čatrang*, déjà décrit dans un texte royal pehlevi remontant aux environs de 600 de notre ère et répandu dans le monde arabo-musulman sous le nom de *shatranj*, trahit par son seul nom son origine indienne, que confirme la tradition mentionnant le don par un roi indien d’un échiquier précieux au roi Khosrau I^{er} (531-579)⁵. On peut logiquement penser que le *shatranj* est resté le plus proche du jeu indien original ; c’est ce qui se confirmera ici avec la tradition kéralaise, mais se trouve déjà aussi en partie illustré dans deux sources sanskrits extrêmement importantes sur ce point, en provenance du Kashmir et datant du milieu du 9^e siècle. L’une et l’autre donnent au moyen d’ornements graphiques (*citra*, selon lequel, pour ce cas de figure, chaque quart du vers invoqué, c’est-à-dire un *pāda* de 8 syllabes, une par case, forme une rangée de l’échiquier ainsi représenté pour moitié) le mode de déplacement de plusieurs pièces (cf. Rudraṭa, *Kāvyaḷamkāra*, 5, v. 2cd), en l’occurrence celui du char (notre tour ; *ibid.* v. 14), du cheval (*ibid.* v. 15 ; précédé par l’exemple de Ratnākara, *Haravijaya* 43.145-146⁶), et de l’éléphant (notre fou ; Rudraṭa v. 16) — le *citra* concernant ce dernier doit en effet se comprendre de la façon suivante⁷ (les numéros en exposant donnent l’ordre et la direction du mouvement, qui va par trio de diagonales et groupes de quatre points/syllabes) :

ye	nā	nā	dhī	nā	vā	dhī	rā
A ¹	B ⁹	B ¹⁸	C ²⁶	B ³	D ¹¹	C ²⁰	E ²⁸
nā	dhī	vā	rā	dhī	rā	rā	jan
B ⁵	C ¹³	D ²²	E ³⁰	C ⁷	E ¹⁵	E ²⁴	F ³²
kiṃ	nā	nā	śaṃ	nā	kaṃ	śaṃ	te
A ¹⁷	B ²⁵	B ²	C ¹⁰	B ¹⁹	D ²⁷	C ⁴	E ¹²
nā	śaṃ	kaṃ	te	śaṃ	te	te	jaḥ
B ²¹	C ²⁹	D ⁶	E ¹⁴	C ²³	E ³¹	E ⁸	F ¹⁶

⁵ Cf. pour ces sources, Macdonell (1898 : 128-130) et surtout Panaino (1999, *passim*).

⁶ Cet exemple du *Haravijaya* a été trouvé par Alessandro Battistini ; cf. notre communication “Two findings related to the history of chess/caturanga”, publiée sur *Indology mailing list*, 10 février 2015. Jacobi (1896 : 227-228 ; cf. Macdonell 1898 : 123, Panaino 1999 : 147) avait déjà noté une allusion au jeu dans une strophe à double sens (*śleṣa*) de la même œuvre (12.9).

⁷ Cette nouvelle lecture (publiée dans la communication référée à la note précédente) diffère donc pour cette pièce de celle de Jacobi (1896 : 228-233 ; cf. Macdonell 1898 : 123-124, Panaino 1999 : 147-148) et de Rajendran (1998, qui présente plusieurs coquilles dans les schémas ; cf. 2001 : 26-28 ; et 2004 : 253, où, sur base de la question laissée en suspens du passage de h7 à a6, il reconnaissait que « the problem requires thorough reexamination ») ; elle tient compte de l’interprétation (non basée sur le jeu d’échec) de la strophe par Gerow (1971 : 180-181 ; cf. 176, ainsi que 181-182 [avec l’aide de V. Raghavan pour le schéma] et 187-188 pour son interprétation des mouvements du cheval et du char) et Lienhard (1984 : 154-155).

Certes le *caturaṅga* a connu en Inde même des développements et des variantes au cours du temps, ainsi qu'en attestent plusieurs sources médiévales et descriptions plus récentes présentant des règles de *caturaṅga* particulières, lesquelles, vu que le nom du jeu est resté identique, ont causé quelque confusion chez les historiens (depuis William Jones à la fin du 18^e siècle) quant à ce qu'aurait pu être le jeu indien antique⁸. Celui-ci a été heureusement préservé dans sa forme classique par une communauté particulièrement conservatrice de brâhmanes (observant notamment encore le rituel védique), ceux que l'on appelle les Nambudiris, les anciens seigneurs du Kérala, sur le versant ouest de l'Inde du sud.

Lors de nos séjours de recherches au Kérala en janvier 2012 et 2014, nous avons rencontré l'un d'eux, O. N. Damodaran, fils de l'écrivain et docteur védique O. M. C. Narayanan Nambudiripad (1910-1989), héritier de la seigneurie de l'Olappamanna Mana (Vellinezhi village, Palakkad District). Il a lui-même joué au *caturaṅga* jusqu'à ses quinze ans environ, dans les années cinquante-soixante, ce qui coïncide avec la période (début des années soixante) à partir de laquelle, selon d'autres témoins, le jeu a commencé à être abandonné au profit des échecs⁹ ; son épouse se souvient aussi de sa propre mère jouant avec sa grand-mère.



Fig. 1-2 : Olappamanna Mana et O. N. Damodaran jouant - crédit photographique : Jean-Claude Muller (2012)

Les règles qu'il nous a fournies, en les appliquant devant nous sur un échiquier moderne, correspondent aux données que notre collègue de l'Université de Calicut C. Rajendran a lui-même distillées dans ses travaux (ceux publiés en 2001 et 2004 en particulier). La source la plus précieuse auquel ce dernier a aussi eu recours est un énoncé des règles par le « Pāṇini du Kérala » (de famille royale, Nayar par sa mère et de père Nambudiri) A. R. Raja Raja Varma (1863-1918) paru dans un ouvrage de celui-ci originellement publié en 1911 et rassemblant divers de ses essais (en malayālam) ; ce texte, qui mériterait une traduction intégrale, est bâti sur la détermination de huit thèmes de base (*prakṛti-viśayaṃ*) relatifs au jeu, lesquels donnent chacun lieu à un *sūtra* (2012 : 68-69), que suit une explication (*vyākhyā*) plus détaillée en huit points (*caturaṅga-k-kaḷi*, « le jeu du *caturaṅga* », pp. 70-73).

⁸ Cf. Jones (1790) et, pour ces développements plus récents (sources du second millénaire), Chakravarti (1938), Wakankar (1986) et Bock-Raming (1995).

⁹ Cf. Nambudiripad & Narayanan (2000) : « Till the late 1950s, famous Namboothiri landlords like Varikkaasseri, Pana, Poomulli, etc. used to invite leading Chaturangam players, provide them all hospitalities for days together for playing exhibition matches and giving tips to up-and-coming talents ».

On complètera les informations de ces sources par quelques autres références kéralaises s'étalant du 13^e au 20^e siècle. Voici en bref comment se joue le *caturaṅga* au Kérala.

• Matériel :

- L'échiquier unicolore de 8 x 8 cases se trace d'habitude directement sur le sol. Selon le témoignage (cité *infra* en annexe 1) de Welsh (1830), sur un sol nettoyé le quadrillage est réalisé avec du *chunam* (= tamoul *cuṇṇam*, malayāḷam *cūrṇṇam* = sanskrit *cūrṇa*), c'est-à-dire de la poudre ; on parle dans ce cas d'un *caturaṅga-k-kaḷaṁ*.

Cela n'empêche pas de graver l'échiquier sur une planche de bois (*caturaṅga-p-palaka* ; ainsi sur le plancher du seuil de l'habitation), ou qu'il y en ait eu de plus durables en matière minérale (en pierre sculptés, cf. *infra* fig. 6, ou gravés dans le soubassement de temples)¹⁰.

Voici par exemple un morceau de la « planche » d'échiquier (mal. *palaka* = skt *phalaka*) du Père Johann Ernst Hanxleden s.j. alias Arnos Padiri (1681-1732), missionnaire indianiste qui d'après la tradition jouait au *caturaṅga* avec ses amis Nambudiris¹¹, conservée dans sa demeure du village de Velur (devenue musée), près de Trichur (Thrissur Distr.).



Fig. 3-4 : fragment d'échiquier à la maison d'Arnos Padiri - crédit photographique : Jean-Claude Muller (2012)

- 2 x 16 pièces, pour l'occasion découpées dans les tiges de feuilles de bananier (cf. Welsh 1830, cité en annexe 1). Ainsi qu'expliqué par Rajendran (2001 : 21, et 23 pour l'illustration), les différentes pièces se distinguent par la forme de leurs découpages respectifs ; en l'absence de différence de couleurs, le double trait distinctif qui marque leur appartenance à l'un ou l'autre camp est la taille (l'un des camps est celui des grandes pièces, découpées dans la partie la plus grosse de la tige, l'autre celui des petites) et la forme (courbes concaves pour les grandes, versus convexes pour les petites). Des exemples de pièces sculptées figuratives existent cependant aussi, comme ici reproduits (fig. 5-6) en provenance de l'Indo-Portuguese Museum de Cochin (Kochi) et de l'Archaeological Museum de Trichur (Thrissur).

¹⁰ Cf. Nambudiripad & Narayanan (2000) : « Famous temples, Manas or Illams of rich Namboothiri landlords were adorned with permanent arenas for Chaturangam. Many famous temples in Kerala have permanent structures of granite floorings with 64 squares carved on it for playing Chaturangam. These in-built boards were regularly used by the Namboothiris who assembled in large numbers in these temples for festivals and feasts, and occasionally by small groups of travellers who chanced to stay overnight in the premises ».

¹¹ Cf. Vielle (2015) ; *caturaṅgam* traduit par le portugais *xadrez* figure dans les deux dictionnaires de Hanxleden (celui, édité, malayāḷam - portugais, et celui, manuscrit, portugais - malayāḷam) ; le Père Paulin de Saint-Barthélemy renvoie au premier dans la note historique qu'il consacre au *caturaṅgam* (Paulinus 1796 : 195 n. 4).



Fig. 5-6 : pièces (Cochin) et échiquier royal (Trichur) - crédit photographique : Jean-Claude Muller (2012, 2014)

Chaque joueur dispose de :

- 1 roi : mal. *dēvan*, skt *deva* = *rājan* ;
- 1 conseiller (ministre) : mal. *mantri*, skt *mantrin* (ou *senāpati*, chef d'armée) ;
- 2 éléphants : mal. *āna*, skt *gaja*, *hastin* etc. ;
- 2 chevaux : mal. *kutira*, skt *aśva*, *turaga* etc. ;
- 2 chars : mal. *tēr* = *ratham*, skt *ratha* ;
- 8 fantassins (soldats à pied) : mal. *kālāl* (aussi *āl*)¹², skt *padāti*, *patti*.

• Placement initial des pièces sur l'échiquier :

- le roi sud en d1 avec son conseiller à l'est (droite, e1) : « le roi ne doit jamais être placé au nord ou à l'est [de son conseiller] »¹³ ; comme au *shatranj* donc et *contra* ce que l'on trouve parfois affirmé (comme quoi les rois ne se feraient pas face, avec roi sud en e1 et nord en d8), le roi nord lui fait bien face (en d8), avec son propre conseiller également à l'est (e8).
- les éléphants à la place de nos fous ;
- les chevaux comme nos cavaliers ;
- les chars comme nos tours ;
- les fantassins comme nos pions.

• Mouvements :

- le roi se déplace d'une seule case vers l'une des 8 qui l'entourent ;
- le conseiller se déplace d'une seule case en diagonale (cf. Welsh 1830 *infra* annexe 1) ; il reste ainsi sur sa couleur : les *mantrins* adverses ne peuvent donc se prendre l'un l'autre.
- l'éléphant se déplace de deux cases en diagonale, en sautant au-dessus de la pièce qui occuperait la case intermédiaire (cf. Welsh 1830 *infra* ; *virōdham illa* « il n'y a pas d'obstacle » sur son passage, Raja Raja Varma 2012 : 7) (comme au *shatranj* et chez le témoin kashmirien) ;
- le cheval se déplace et saute comme le cavalier (cf. les deux témoins kashmiriens) ;

¹² On trouve *āl* pour le fantassin dans l'anecdote traditionnelle donnant la raison de l'usage du mètre *gātha* par le poète Ceruśśeri pour son *Kṛṣṇa-gātha* (lui-même daté du 15^e siècle ; cf. George 1968 : 58-59, Rajendran 2001 : 21). Dans le *Payyanūr-pāṭṭu*, poème malayālam archaïque (datable des 13^e-14^e siècles ; manuscrit unique de H. Gundert, éd. Scaria Zacharia 1993 ; cf. Rajendran 2001 : 19) racontant les aventures de marchands, la quatrième strophe inaugurale nomme les différentes pièces : roi (*mannavan*), cheval (*kutira*), éléphant (*vāraṇam*), char (*ter*), fantassins (*naṭakkum cekavar*) et conseiller (*mantiri*). Paulinus (1796 : 195 n. 4) donne pour le roi le nom *Arasha* = mal. *araśū*, cf. *Malayalam Lexicon* s.v. : substantif dérivé de *rājan*.

¹³ *vaṭa-kīla araśilla* « le roi (*araśū*, cf. *supra* n. 12) n'est pas (*illa*) au nord (*vaṭa*) [et/ou] à l'est (*kīla*) [du conseiller] » selon l'expression traditionnelle citée par Raja Raja Varma (2012 : 71) ; *vaṭakīla araśu vālā* « au nord [et/ou] à l'est [du conseiller] le roi n'est pas permis » selon Rajendran (2001 : 20 ; 2004 : 251).

- le char se déplace comme la tour (cf. le *rukḥ* du *shatranj* et le témoin kashmirien) ;
- les fantassins, tels les pions, avancent d'une case droit devant et capturent d'une case en diagonale avant ; seul le premier bougé peut avancer de deux cases à son premier mouvement (ici *contra* à la fois notre jeu, qui l'autorise pour tous les pions, et le *shatranj*, qui ne le permet à aucun soldat).

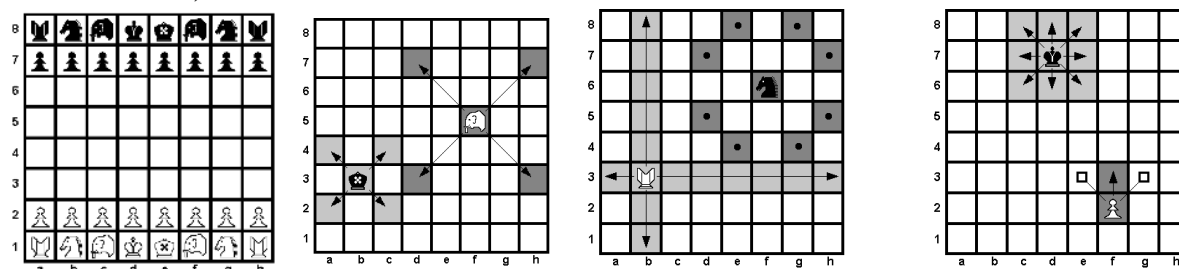


Fig. 7-10 : schémas © Jean-Louis Cazaux, *L'Odyssée des jeux d'échecs*, Paris : Praxeo, 2010, pp. 15-17 (sur le *shatranj*), donnant la position initiale des pièces sur l'échiquier (7), les mouvements du conseiller et de l'éléphant (8), du char et du cheval (9) et du roi et du fantassin (10).

Un témoignage intéressant à cet égard est un texte récemment retrouvé du grand auteur sanskrit du Kérala Nārāyaṇa Bhaṭṭatiri de Melputtūr (un brâhmane Nambudiri ; 1560-±1655). Dans ses « Huit [strophes] sur le *caturaṅga* » (*Caturaṅgāṣṭaka*)¹⁴, dont seulement six sont conservées, la première (de mètre *sragdharā*, 21 syllabes par quart) décrit le mouvement des pièces. Du fait de son expression très condensée, son interprétation pose de réelles difficultés, mais celles-ci nous paraissent pouvoir être résolues au regard des schémas des fig. 8-10 et en tenant compte du fait qu'il est question de *deux types* de « case » adjacente (*koṇa*), c'est-à-dire celle d'angle et/ou celle de côté (avec le problème quand il s'agit de « portions » ou de « parties » des cases adjacentes, que cela peut vouloir dire soit les quatre aux angles ou des côtés, soit certaines seulement de celles-ci) ; le mouvement de l'éléphant notamment doit se comprendre dans la continuité de celui du conseiller. Voici le texte avec sa traduction littérale.

dikṣu svābhyarṇakoṇāt turagavaragatiḥ koṇayoḥ kṣoṇibhartuḥ
paryante cakricaryā diśi diśi vicaran koṇabhāgeṣu mantrī |
dantī tatkoṇakhaṇḍesv abhimukhagatayaḥ pattayaḥ koṇaghātās
tīrṇā janyāṅkanārṇodhim adhikaguṇā mantribhūyaṃ bhajante || 1

« Le mouvement dans l'espace alentour¹⁵ du cheval [est] dans les directions [cardinales] (extérieures) à partir [d'un type] de case adjacente (celles d'angle) à sa proximité ; [celui] du roi [est] dans les deux [types de] cases adjacentes (de côté et d'angle) ; jusqu'au bord (sans limite) [est] le déplacement du char dans l'une et l'autre directions [cardinales] ; le conseiller [est celui] qui se déplace dans une partie des cases adjacentes (celles d'angle), l'éléphant [celui qui se déplace] dans une portion des cases adjacentes de ces [quatre cases] (où se déplace le conseiller) (celles d'angle, extérieures) ; les fantassins ont leur mouvement de face [et] leur coup (c'est-à-dire frappent) par la case adjacente (d'angle) ; s'ils franchissent l'océan du marquage des ennemis, [ils sont] dotés d'une qualité supérieure : ils obtiennent de devenir conseiller. »

¹⁴ Cf. la transcription du texte avec traduction anglaise et un premier commentaire par Rajendran (2000 ; repris, avec quelques coquilles dans la transcription du texte sanskrit, dans Rajendran 2008 : 80-83, et 2011). Sa traduction de la première strophe est incomplète et son interprétation diffère de la nôtre sur plusieurs points ; il se trompe selon nous dans l'explication du mouvement de l'éléphant et du coup du fantassin (cf. 2001 : 20).

¹⁵ *vara* est ici à prendre dans son sens de dérivé primaire de VR- « couvrir » etc.

• Règles spéciales et fin de partie :

- promotion du fantassin atteignant la dernière case d'une colonne : il devient conseiller (cf. la strophe juste citée), même s'il y en a encore un ou déjà plusieurs sur l'échiquier pour la même armée.

- l'expression pour « échec au roi », avertissant que celui est en danger, est mal. *araśū* (cf. sur ce mot, *supra* n. 12-13) « [au] roi ! » (*araśu paraka*, « ô roi, fuis ! (?) » chez Raja Raja Varma 2012 : 72)¹⁶. Pour « échec et mat », le terme est *aṭiyaravū* (« défaite ! »). Pour désigner le pat (partie nulle), c'est *ṭṭaravū* (« ruine ! »).

- Rajendran (2001 : 21) souligne l'importance des conditions de l'échec dans le *caturaṅga* : il vaut mieux postposer une victoire afin d'infliger un échec plus cuisant (et humiliant) pour l'adversaire, c'est-à-dire, pour le mieux, prendre son roi avec un homme de pied (ce sera alors *untiy-araśū*, le « roi du cœur » ; cf. le « roi désiré », *iṣṭaraśū*, par le cheval, *veccaraśū*¹⁷ par le char, etc. selon les types d'échec énumérés chez Raja Raja Varma).

Il existe aussi une terminologie particulièrement détaillée pour désigner les différentes combinaisons tactiques (cf. les *kōppū* qu'évoque Rajendran) et situations de jeu. On en trouve des allusions dans le *Candrōtsavam* (2.62-64), un poème en langue mixte (*maṇipravāḷam*) du 15^e siècle (dans lequel c'est une courtisane qui gagne) ; chez Melputtūr Nārāyaṇa Bhaṭṭa, cinq strophes (sur les six conservées) concernent des *vyūhas* ou « ordres de bataille » spécifiques¹⁸. Leur identification systématique reste à réaliser sur base du texte de Raja Raja Varma et des données du *Malayalam Lexicon* (un exemple se trouve ici *infra* en fin d'annexe 2), à quoi il faut ajouter l'étude des expressions idiomatiques issues du *caturaṅgam* qui sont restées vivantes dans la langue malayāḷam, en sorte que puisse être évaluée à sa juste valeur toute la richesse de cette tradition ludique dans son expression kéralaise, tradition qui constitua l'un des principaux passe-temps des anciennes élites Nambudiri et Nayar.

Annexe 1 - Témoignages d'Européens

En septembre 1817, le colonel James Welsh (1775-1861) a pu assister chez un petit seigneur Nayar de « Tannore » (Tanur, Malappuram Distr.), un Menon de nom (« Punny Kote Keloo Ménoén »), à « two games of chess played in the true Native style » :

« The ground being smoothed and checkered with chunam, and the pieces cut out of the stalk of a plantain leaf; the queen and bishop alone differing, in their moves and value from our's. The Queen, or *wazeer* [= vizir du *shatranj*], moving diagonally backwards and forwards, one square, and talking like a Pawn; and the Bishop clearing over every thing, within it's range, but taking or checking only on the second square diagonally; so that the Castle is the only piece, which can move and take, from one end of the board to the other. » (Welsh 1830, t. 2, p. 86)

¹⁶ L'expression se trouve déjà dans le *Rāmāyaṇa-campu* attribué à Punam Nampūtiri (15^e siècle ; cf. Rajendran 2001 : 19).

¹⁷ Ou *vaccaraśū* (dict. *s.v.*) déjà aussi chez Punam Nampūtiri (cf. Rajendran 2001 : 19).

¹⁸ Cf. leur première interprétation par Rajendran (2000 : 84-87 ; 2008 : 82-83 ; 2011 : 35-37 ; cf. 2001 : 20).

Francis Day reprend cette description de Welsh (qu'il lui attribue tout en la modifiant légèrement) dans son ouvrage de 1863 (p. 397), mais en l'appliquant aux brâhmanes Nambudiri : « Chess occupies a good deal of time, in the life of the Namboorie Brahman »¹⁹.

Paulin de Saint-Barthélemy, missionnaire au Malabar (de 1776 à 1789), comptait même le *caturamgam* parmi les « sciences » auxquelles étaient exercés les jeunes (Nambudiri et Nayar), et observait :

« Voilà donc une belle institution des Brahmes ; ils enseignent par des jeux la science de la guerre à la jeunesse indienne. (...) On dit que quelques Brames jouent ce jeu avec tant de finesse, d'attention et d'application, qu'ils ne finissent pas une partie en un mois. » (Paulinus 1796 : 195 n. 4 ; trad. française de 1808, t. 2, pp. 28-29)²⁰.

Annexe 2 - Autres jeux traditionnels des Nambudiris

• Le *pantu-kali* ou « jeu de balle » :

Déjà mentionné par Paulin de Saint-Barthélemy (1796 : 195) ; selon Fawcett (1900 : 79), « Nambútiri boys play a game called pantukali with a football made of coir. On each side there is a hole, and the game consists in trying to put the ball in the hole of the opposite side ». Padmanabha Menon (1933 : 122) confirme : « Boys generally have a game called Paṇṭukali with a foot ball made of coir or pack thread. This game will be found described elsewhere ». Le jeu est en effet décrit plus loin en détail (1937 : 300-301, cf. 378 et 387 n° 26) sous le nom de Thalapandu (= mal. *talama-p-pantũ*) à l'occasion de la présentation des festivités d'Onam dans le cadre desquelles il est (encore aujourd'hui) joué (la description citée du jeu est celle d'A. R. Raja Raja Varma parue dans le vol. 5 du *Malabar Quarterly Review*).

• Le jeu des 7 (15 ou 28) chiens et du léopard :

Selon Padmanabha Menon (1933 : 122-23) : « They have also games known as Ēlu Nāyum Puliyum [*ēlũ nāyũ puliyũ*], Paṭinanchu Nāyum Puliyum [*patinañcũ nāyũ puliyũ*], Irupattettu Nāyum Puliyum [*irupattettũ nāyũ puliyũ*], i.e. 'seven dogs and the leopard,' 'fifteen dogs and the leopard', and 'twenty-eight dogs and the leopards' — no doubt a relic of early hunting days when they must surely have indulged in that exhilarating pastime. A large square is drawn on the ground with small ones within, described by means of lines drawn

¹⁹ On ne trouve pas de référence au jeu dans la description anthropologique de Marjatta Parpola (2000) ni dans les souvenirs de Devaki Nilayamgode (2011), mais bien encore chez Fawcett (1900 : 79 : « some of the more enlightened (?) Nambútiris play cards, using cheap English-made cards from the bazaar ; also chaturangam, or chess ») et Padmanabha Menon (1933 : 122 : « the elders play at cards, also chess or Chaṭuranga »), l'un et l'autre d'une façon assez ambiguë vu qu'il n'est pas clair s'ils ont voulu dire que le *caturaṅga* est (comme) le jeu d'échecs (cf. dans ce sens Padmanabha Menon 1937 : 378, 387 : le *caturaṅga* de la liste des différents jeux kéralais qu'il énumère « is chess play » dans l'explication subséquente), ou que les Nambudiris avaient alors déjà commencé à jouer à nos échecs en plus du *caturaṅga* (ce qui paraît moins probable).

²⁰ Le texte italien original est « Ecco dunque una insigne istituzione Brahmanica. Essi insegnano con giuochi alla gioventù Indiana la scienza della guerra. (...) Dicesi, che alcuni Brahmani giuocano questo giuoco con tanta acutezza e studio, che non arrivano a finir un solo giuoco in un Mese. » Pour la place du jeu dans l'éducation, on nuancera le propos de Paulinus par ce témoignage indigène (traduit par WOOD 2002 : 73) relatif à la pédagogie dans l'un des grands centres d'enseignement traditionnels kéralais à la fin du 19^e siècle : « Although the craze for chess [= *caturamgam*] was widespread, only a very few people engaged in it at Koṭuññālūr, perhaps because of the opportunity of better amusements there. »

horizontally and vertically. The leopard is represented by a stone larger in size than those that represent the dogs. The play consists in moving the stone from one small square to another so that, while the dogs endeavour to surround and corner the leopard, the latter attempts to dodge the former. The success consists in so bringing the dogs as to form a thick phalanx, two abreast, round the leopard. Evidently the play represents hunting the leopard by setting the dogs at the beast. ». Plus loin (1937 : 378 et 387 n° 39), renvoyant au passage précédent : « This is an in-door game drawn from the chase. (...) The dogs pursue the leopard whom they bring to a corner. »

• Deux jeux de dés : *pakiṭa-kāḷi* et *kampittāyaṃ*

« Two other kinds of pastime are Kampittāyaṃ and Pakiṭa, games at dice » (Padmanabha Menon 1933 : 123 ; cf. 1937 : 378 et 387 n° 30 [Kampittāyaṃ] et 31 [Tāyaṃ] « played for mere amusement », alors que les deux autres jeux de dés cités ensuite « partake the nature of gaming prohibited by law to be played in public »). Leurs règles ne sont pas précisées. Voir *Malayalam Lexicon* s.v. — où l'on note que *kampittāyaṃ* est aussi un terme technique du *caturaṅga* : « the state in which the check with the chessman affects both the king and the rook ».

Références

- BOCK-RAMING, Andreas. 1995. "The varieties of Indian chess through the ages", *Asiatische Studien* 49/2 (1995), pp. 309-331.
- CHAKRAVARTI, Chintaharan. 1938. "Sanskrit Works on the Game of Chess", *Indian Historical Quarterly*, 14 (1938), pp. 275-279.
- DAY, Francis. 1863. *The land of Permauls, or Cochin, its past and its present*, Madras : Adelphi Press, 1863 (réimpr. New Delhi : Asian Educational Services, 1990).
- FAWCETT, Frederick. 1900. "Notes on some of the people of Malabar", *Madras Government Museum Bulletin*, 3/1 (1900), pp. 1-85 (réimpr. *Nambutiris*, New Delhi : Asian Educational Services, 2001).
- GEORGE, K. M. 1968. *A Survey of Malayalam Literature*, London : Asia Publishing House, 1968.
- GEROW, Edwin. 1971. *A glossary of Indian figures of speech*, The Hague : Mouton, 1971.
- JACOBI, Hermann. 1896. "Ueber zwei ältere Erwähnungen des Schachspiels in der Sanskrit-Litteratur", *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft*, 50 (1896), pp. 227-233 (cf. *Kleine Schriften*, éd. B. KÖLVER, Wiesbaden : Steiner, 1970, t. 1, pp. 540-546).
- JONES, William. 1790. "On the Indian game of chess", *Asiatick Researches*, 2 (1790), pp. 159-165.
- LIENHARD, Siegfried. 1984. *A History of Classical Poetry: Sanskrit - Pali - Prakrit*, Wiesbaden : Otto Harrassowitz (A History of Indian Literature, 3/1), 1984.
- MACDONELL, Arthur A. 1897. "The earliest mention of chess in Sanskrit literature", *The Athenaeum (Journal of Literature, Science, the Fine Arts, Music, and the Drama)*, July to December 1897 (n° 3639, July 24), p. 130.
- . 1898. "The origin and early history of chess", *Journal of the Royal Asiatic Society* (1898), pp. 117-141.
- MEHENDALE, M. A. 2002. "Does Patañjali on Pāṇini 5.2.9 refer to Chess?" in *Indian linguistic studies: Festschrift in honor of George Cardona*, éd. M. M. DESHPANDE & P. E. HOOK, Delhi : Motilal Banarsidass, 2002, pp. 257-263.

- NAMBUDIRIPAD, P. V. N. & NARAYANAN, T. P. 2000. "Chaturangam and Chess", *Namboothiri Websites Trust*, article n° 22.3, en ligne : <http://www.namboothiri.com/articles/chaturangam.htm>
- NILAYAMGODE, Devaki. 2011. *Antharjanam: Memoirs of a Namboodiri Woman*, New Delhi : Oxford University Press, 2011 (traduit du malayālam).
- PADMANABHA MENON, K. P. 1924-1937. *History of Kerala*, Ernakulam : Government Press, t. 1, 1924, t. 2, 1929, t. 3, 1933, t. 4, 1937 (réimpr. New Delhi : Asian Educational Services, 1982).
- PANAINO, Antonio. 1999. *La novella degli scacchi e delle tavola reale. Un'antica fonte orientale sui due giochi da tavoliere più diffusi nel mondo eurasiatico tra Tardoantico e Medioevo e sulla loro simbologia militare e astrale. Testo pahlavi, traduzione e commento al Wizārišn ī čatrang ud nihišn ī nēw-ardaxšīr "La spiegazione degli scacchi e la disposizione della tavola reale"*, Milano : Mimesis, 1999.
- PANDURANGA BHATTA, C. 1995. "Reference to *aṣṭāpada* and *caturaṅga* in select Sanskrit works - an observation", *The Adyar Library Bulletin*, 59 (1995), pp. 121-131.
- . 2003. "Indian origins of chess: an overview", *Annals of the Bhandarkar Oriental Research Institute*, 84 (2003), pp. 23-32.
- PARPOLA, Marjatta. 2000. *Kerala Brahmins in Transition: A Study of a Nampūtiri Family*, Helsinki : the Finnish Oriental Society (Studia Orientalia, 91), 2000.
- PAULINUS a S. Bartholomaeo. 1796. *Viaggio alle Indie orientali, umiliato alla santità di n. s. papa Pio Sesto, pontefice massimo*, da fra Paolino da S. Bartolomeo carmelitano scalzo. Roma : A. Fulgoni, 1796.
- RĀJARĀJAVARMMA, Ē. Ār. [A. R. Raja Raja Varma]. 1911. *Sāhityasāhyam (upanyāsaṅga)*, Kottayam : Sahitya Pravarthaka - National Book Stall, 1969, 2012².
- RAJENDRAN, C. 1998. "Caturaṅga movements described in Rudraṭa's *Kāvyaḷaṃkāra*", *The Adyar Library Bulletin*, 62 (1998), pp. 99-107.
- . 2000. "A note on the *Caturaṅgāṣṭaka* of Melputtūr Nārāyaṇa Bhaṭṭatiri", *The Adyar Library Bulletin*, 64 (2000), pp. 81-87.
- . 2001. "Traditional Caturanga as Preserved in Kerala", in *Indian Views: a collection of papers on chess and other board games, presented and contributed by Indian scholars at and after the 4th symposium of Initiative-Group Koenigstein "Searching for facts", August 13th - 15th, 1997, in Wiesbaden*, éd. M. EDER & I. L. FINKEL, Kelkheim : Förderkreis Schach-Geschichtsforschung, 2001, pp. 19-21 (+ ill. p. 23).
- . 2004. "Exploring the possibilities of finding out the nature of Chess in its Original Form", *Initiativgruppe Königstein. Okkasioneller Rundbrief* 29, pp. 249-254.
- . 2008. *Melputtūr Nārāyaṇa Bhaṭṭa*, New Delhi : Sahitya Akademi (Makers of Indian Literature), 2008.
- . 2008-2009. "Caturaṅga passages in *Harṣacarita*: a fresh look", *The Adyar Library Bulletin*, 72-73 (2008-2009), pp. 207-214.
- . 2011. "Caturaṅgāṣṭaka", in *Melputtūr Nārāyaṇa Bhaṭṭa's Contribution to Sanskrit*, éd. P. C. MURALEEMADHAVAN & Dh. ADAT, Delhi : New Bharatiya Book Corporation, 2011, pp. 33-37.
- . 2014. "Caturanga as a War Game: Perspectives on the Indian Origin of Chess".
- RENOU, Louis. 1950. *La civilisation de l'Inde ancienne d'après les textes sanskrits*, Paris ; rééd. avec préface et bibliographie complémentaire de Charles Malamoud, Paris : Flammarion (*Champs*, 97), 1981.
- SYED, Renate. 2005. "*Aṣṭāpadānām caturaṅgakalpanā*: Bāṇas Erwähnung des Schachspiels im *Harṣacarita*", *Asiatische Studien*, 59/2 (2005), pp. 581-591.

- THIEME, Paul. 1962. "Chess and backgammon (tric-trac) in Sanskrit literature", in *Indological studies in honor of William Norman Brown*, éd. E. BENDER, New Haven : American Oriental Society (American Oriental series, 47), 1962, pp. 204-216 (cf. *Kleine Schriften*, éd. G. BUDDRUSS, Wiesbaden : Steiner, 1971, 1984², pp. 413-425).
- THOMAS, F. W. 1898-1899. "The Indian game of chess", *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft*, 52 (1898), pp. 271-272 ; 53 (1899), pp. 364-365.
- VIELLE, Christophe. 2015. "Devotional Christianity and pre-Indology in early 18th century Kerala: Johann Ernst Hanxleden s.j., alias Arnos Padiri, scholar and poet", in *Dimensions of the Christian Encounter with the Religions of India: Aims, Possibilities, Ramifications*, éd. K. PREISENDANZ & J. BUSS, Vienna : De Nobili Research Library (Publications of the De Nobili Research Library), sous presse.
- WAKANKAR, S. Y. 1986. "A Survey of Sanskrit Works on the Game of Chess", *Journal of the Oriental Institute* (University of Baroda), 35/3-4 (1986), pp. 293-303.
- WELSH, James. 1830. *Military Reminiscences; extracted from a Journal of nearly forty years' active service in the East Indies*, London : Smith, Elder, and Co., Cornhill, 2 t., 1830.
- WINDISCH, Ernst. 1898. "Zu „The Indian Game of Chess“ (S. 271)", *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft*, 52 (1898), p. 512.
- WOOD, Ananda. 2002. *Knowledge before printing and after: the Indian tradition in changing Kerala*, Delhi : Oxford University Press, 1985 ; electronic version slightly revised 2002.