

Le jeu des larbins (*)

de Sylvain BRISON



Pour demander l'autorisation à l'auteur : sylvain@kava.fr

Durée approximative : 5 minutes

Personnages

- A, homme ou femme
- B, homme ou femme

Synopsis

Une parabole du jeu de la vie...

Décor

Aucun.

Droits

Ce texte est protégé par le droit d'auteur. Cette pièce ne peut pas être jouée sans autorisation préalable de l'auteur. Pour obtenir une autorisation, rendez-vous sur le site www.kava.fr

(*) Ce texte est issu du recueil « Dialogues de sourds ».

A- Le jeu est assez simple. Comme je vous le disais, cela se joue sur un damier. Un damier classique dix sur dix, avec des cases blanches et des cases noires.

B- Comme aux dames ?

A- Pareil !

B- Jusque-là, ça va.

A- Chacun des quatre joueurs dispose d'un pion, un seul pion, posé sur son bord.

B- Quatre joueurs ?

A- Vous pouvez y jouer à deux, à trois ou à quatre. Puisqu'il y a quatre côtés sur un damier.

B- C'est la grosse différence avec les dames !

A- Ce n'est pas la seule différence, vous verrez.

B- Et ce pion, il bouge comme aux dames ?

A- Déjà, mettons-nous d'accord, sur le terme « pion ». Le vocabulaire est important. Au début du jeu, il s'appelle le « larbin ». Mais il changera de nom au cours de la partie.

B- Ah bon ?

A- C'est comme aux échecs, chaque pièce à un nom différent. Par exemple, vous avez des cavaliers, des fous, un roi, etc. Sauf qu'aux échecs, les pièces ont un rôle prédéterminé qui n'évolue pas tout au long de la partie. Le fou reste fou toute sa vie, le roi reste roi toute sa vie. Eh bien, au jeu des larbins, c'est différent, il y a une progression qui permet à chaque pion d'évoluer vers un statut supérieur. C'est ça qui est génial.

B- D'accord, mais faudra m'expliquer, parce que là...

A- Ne vous inquiétez pas, je vais vous expliquer en détail, c'est très simple. Donc, au départ vous avez le « larbin ».

B- Le larbin, ça j'ai compris.

A- Pour en revenir à votre question, effectivement il bouge comme aux dames, à droite à gauche, en avant et en arrière. À condition toutefois qu'il ait évolué au rang supérieur.

B- C'est à dire ?

A- Au début, le larbin ne peut aller qu'à droite et à gauche, il ne peut pas avancer.

B- Ni reculer.

A- Il pourrait reculer, mais puisqu'il démarre au bord du damier, il ne peut pas reculer plus bas qu'il ne l'est déjà.

B- Là au moins c'est simple.

A- C'est toujours simple avec les larbins. Droite ou gauche. Point. Mais il ne restera pas larbin. S'il se débrouille bien, ensuite il devient « valet ».

B- C'est mieux.

A- Un tour sur trois il peut avancer, mais seulement d'une case.

B- Et donc reculer aussi ?

A- Bien vu, il peut maintenant reculer. Et ceci d'autant de cases qu'il voudra. Mais il y a une restriction !

B- Oui, dites-moi.

A- Nos larbins et nos valets ne peuvent se mouvoir que sur les cases noires. Il est impossible à ce stade d'utiliser les cases blanches.

B- Ah bon ?

A- Seuls les pions qui ont évolué au-delà du statut de valet peuvent se mouvoir à la fois sur les cases blanches et noires.

B- Bien, j'ai compris. Et donc le but c'est quoi ?

A- Gagnera la partie celui qui aura atteint la bordure adverse, en ayant évolué au statut de "maître".

B- D'accord, « maître » c'est donc le statut final que doit obtenir le pion. Mais je n'ai déjà pas compris comment on passait du larbin au valet.

A- Par point. À chaque fois que vous lancez le dé, vous gagnez des points que vous cumulez.

B- Vous ne m'aviez pas dit qu'il y avait un dé !

A- Forcément ! Il faut une part de hasard, tout n'est pas régi par avance. Si vous avez de la chance vous évoluerez en valet, sinon vous pouvez rester larbin toute la partie.

B- Le score du dé permet donc de passer valet ?

A- Le larbin qui atteint dix points devient valet.

B- Et dès lors, on peut avancer sur le damier.

A- Exactement. Une fois valet, vous gagnez en rapidité, et vous pouvez avancer. Et surtout, vous changez de dé !

B- Pour quoi faire ?

A- Pour progresser plus vite évidemment. Le dé du larbin à quatre faces: une face à zéro point, une face à un point et deux faces à moins un point. Avec ce dé, vous pouvez même perdre des points.

B- On a même plus de chance de perdre des points que d'en gagner.

A- C'est le jeu ! Le dé du valet, quant à lui, a toujours quatre faces, mais il ne comporte qu'une seule face à moins un point.

B- Il peut donc, lui aussi, perdre des points !

A- Évidemment, ce n'est qu'un valet.

B- Et s'il en perd ?

A- S'il retombe sous les dix points, il redevient un simple Larbin.

B- Logique. Donc, le joueur qui a perdu tous ses points perd la partie ?

A- Non. Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir. Le pion reste en jeu. Mais un larbin, en dessous de zéro, qui accumule un score négatif, devient ce qu'on appelle dans le jeu, un « moins que rien ».

B- C'est presque blessant...

A- Non, c'est le terme officiel. Et puis ce n'est qu'un jeu !

B- Je n'aime pas trop ce terme de « moins que rien ». Enfin, il peut remonter quand même ?

A- Tout est possible ! Mais, entre nous, remonter avec un dé de larbin, quand on a moins cinq ou moins six points, c'est quasiment impossible. Alors, le pion reste dans le jeu, certes, mais il n'a presque aucune chance de redevenir au moins un larbin.

B- Je vois.

A- Où en étions-nous ?

B- Le valet, je crois. Il va plus vite.

A- Oui, car maintenant il peut avancer sur le damier. Mais toujours sur les cases noires.

B- Et donc lui, de la même façon il évolue a parti d'un certain nombre de points.

A- Vous avez tout compris. Il devient « laquais » à trente points. Arrivé à ce stade il ne peut plus redescendre valet ou larbin. Car il utilise alors le dé traditionnel à six faces, avec des valeurs de un à six.

B- Et il peut utiliser les cases blanches ?

A- Non, pas encore, ce sera pour l'évolution suivante, le « domestique ».

B- Le domestique ?

A- Lui, il peut utiliser au choix les cases blanches ou noires. Et comme le laquais, il ne peut qu'avancer. Il peut aussi choisir, au lieu d'avancer, de bloquer un autre pion, laquais, valet ou larbin pendant deux tours. Après ça dépend de la stratégie que vous adoptez.

B- Et après le domestique ?

A- Après, c'est le « maître ». À ce niveau vous n'avez plus qu'un objectif : gagner la partie et récolter le plus de points possible. Écoutez, le plus simple c'est de faire une partie, et je vous montre en même temps.

B- Pourquoi pas.

A- Je place votre pion, c'est un larbin.

B- Normal.

A- Je mets le mien.

B- Vous n'avez pas le même pion ?

A- Ah non, moi je commence directement avec le domestique.

B- Pourquoi cela ?

A- Je ne vous ai pas dit ? C'est une autre particularité du jeu. Quand vous finissez une partie, vous avez la possibilité d'en commencer une nouvelle avec le dernier grade obtenu lors de la partie précédente.

B- Ah bon ?

A- C'est exactement comme au judo, si vous êtes ceinture noire, vous ne recommencez pas le combat suivant avec la ceinture blanche ?

B- Heureusement !

A- Ce serait injuste.

B- Parfaitement injuste.

A- C'est pareil avec le jeu des larbins. Par souci de cohérence et d'égalité, c'est comme au judo. J'ai terminé domestique lors de ma dernière partie, je recommence donc avec ce pion... Quant à vous, vous n'êtes qu'un larbin.

B- Bon.

A- Aller un peu de courage mon vieux, vous allez y arriver, c'est la vie.

- Fin -