



## Oedipodis fati annulus

*Saurez-vous sortir de la boucle de votre destinée et ainsi briser la malédiction qui pèse sur la famille des Labdacides ?*

*Entrez dans un jeu où avancer n'est pas synonyme de réussite et où vous devrez user de sagesse pour contrer la volonté des dieux ! Tâchez de ne pas vous précipiter de Thèbes, où naquit Oedipe, au mont cithéron, où il fut abandonné; à Corinthe, où il fut adopté et élevé; à Delphes, où il entendit la sinistre prédiction; au carrefour de Mégas, où il tua son propre père; ne sombrez pas face au terrible Sphinx et surtout, ne rejoignez jamais Thèbes!*

Nombre de joueur : de 3 à 7 joueurs.

Âge : 12 ans et +.

Contenu du jeu :

Durée de jeu : 30min à 1 heure.

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 10 pions/ personnages
- 48 cartes « aenigma » (énigme) dont 7 cartes bonus
- 40 cartes « fortuna/fatum » (chance ou malheur) dont 2 cartes bonus
- 40 cartes « periculum » (épreuve) dont 7 cartes bonus
- 6 jetons bonus supplémentaires
- Prévoir feuilles et crayons

But du jeu :

Les joueurs doivent sortir de la boucle du destin pour atteindre l'Olympe. Ils collecteront des cartes bonus y donnant accès au fil des défis. Deux cartes Bonus seront nécessaires avant de se placer sur l'une des cases donnant accès à l'Olympe (Κόρινθος, Μέγας, juste après le Sphinx).

Mise en place :

Chacun choisi son personnage: Œdipe, Polybe, Mérope, Jocaste, Ismène, Étéocle, Polynice, Antigone, Créon et Laïos, puis le place sur la case Thèbes (Θηβαίς).

Placer les trois tas de cartes face retournée à proximité du plateau.

Oedipe commence à jouer, le cas échéant, le joueur le plus jeune. Puis l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



### Comment jouer :

A chaque tour de jeu il faut :

- lancer le dé
- réaliser l'action indiquée

Le dé comporte 6 faces avec 6 actions différentes à réaliser:

-  **Aenigma** (énigme) : piochez une carte énigme. C'est le joueur à votre droite qui doit vous la lire ( il doit vous préciser si c'est une carte bonus ou non).
-  **Fortuna/fatum** (chance/malheur): piochez un carte et réalisez l'action indiquée. La carte « aide des dieux » signifie que vous pouvez avoir directement la réponses à une énigme vous permettant donc d'avancer si le plateau le permet.
-  **Periculum** (épreuve): piochez un carte et relevez le défi indiqué.
-  **Duo**: vous devez choisir un autre joueur, puis relancer le dé. L'action et ses effets est alors valable pour les deux joueurs ( vous répondez à l'énigme ensemble ou faites le défis à deux etc). Les effet duo des cartes ou du dé peuvent être cumulés.
-  **Libra optio** (libre arbitre) : avancez d'une ou deux cases, ou bien piochez une carte au choix.
-  **Exspectatio** : passez votre tour.

Si vous réussissez votre épreuve, vous pouvez avancer d'une case, seulement s'il y a un signe + ( vous devez donc allez dans cette direction), s'il n'y en a pas alors vous restez à votre place.

Si vous échouez , vous devez vous déplacer vers le signe - s'il y a un, sinon, vous restez à votre place.

**Nota Bene** : tous les signes ne vont pas nécessairement dans le même sens ... : en effet, dans ce jeu, avancer vers votre destinée n'est pas synonyme de réussite !



Carte bonus : Si votre carte contient un bonus (symbolisé par une étoile) et que vous avez réussi l'épreuve :

- si vous êtes sur une case comportant l'entrée d'un raccourci (chemin en pointillé), vous devez le prendre.
- si vous êtes sur une case sans l'entrée d'un raccourci vous pouvez conserver cette carte et la jouer lors d'un de vos tours. Vous avancez alors vers le signe + si le plateau le permet.

Si vous échouez, vous vous déplacez vers le signe - si le plateau le permet.

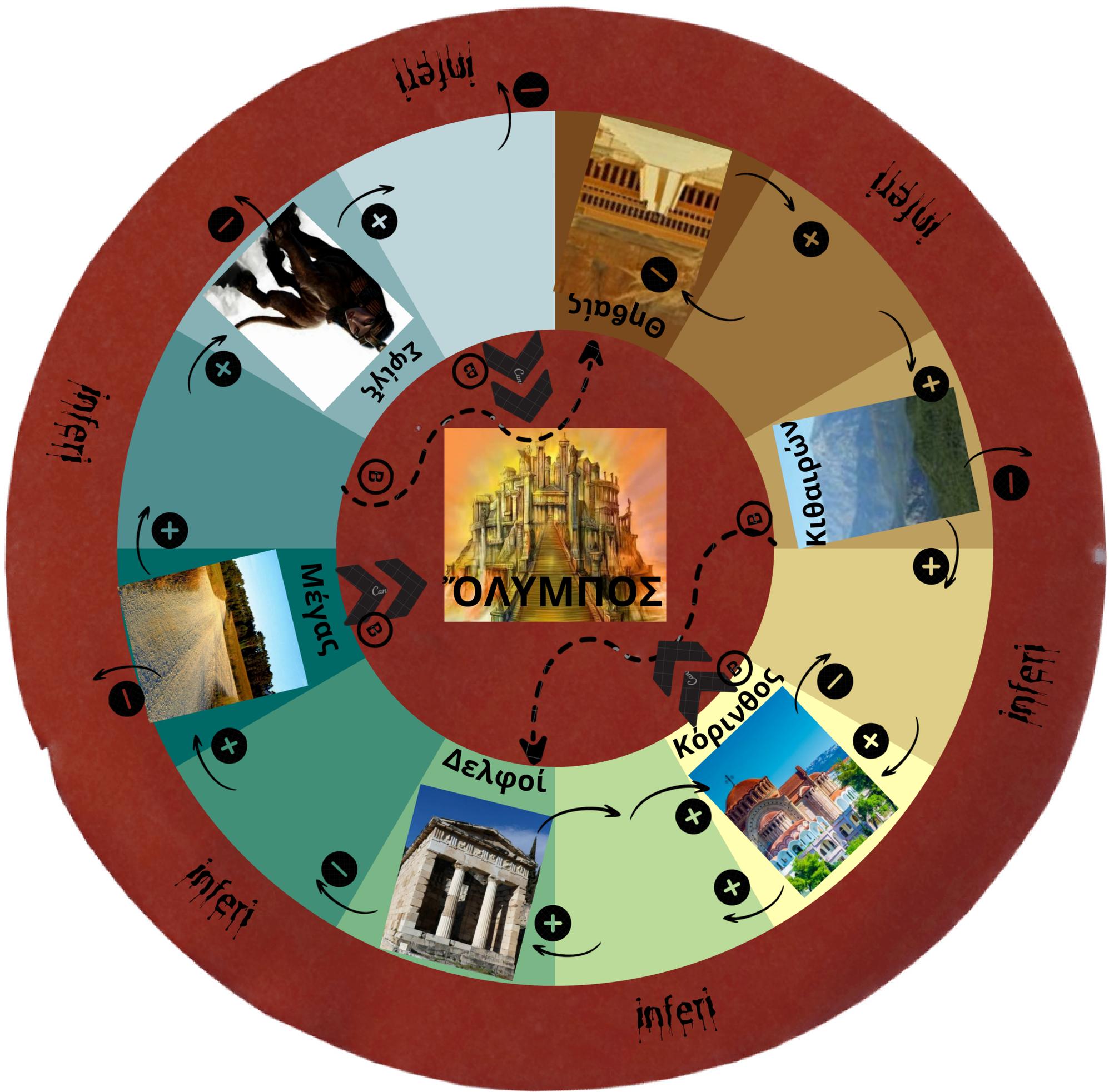


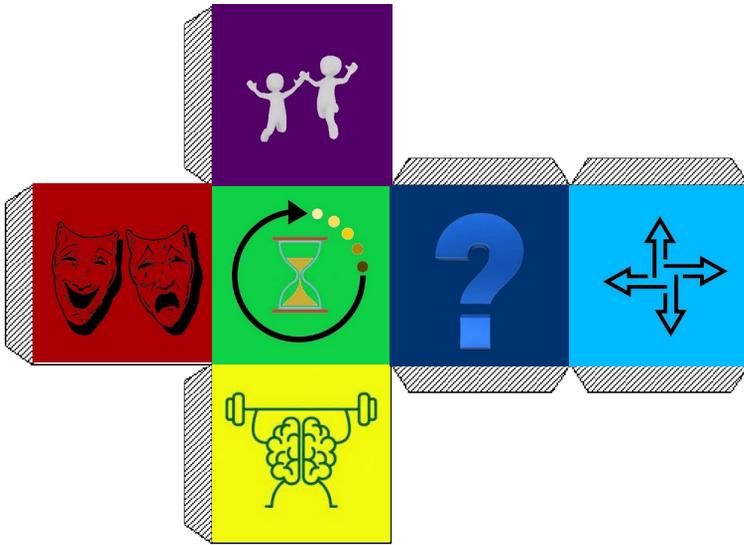
Fin de partie : la partie se termine quand un joueur parvient à l'Olympe, c'est-à-dire après avoir cumulé deux bonus et s'être trouvé sur une case y donnant accès par une double flèche (➡➡)

Précisions :

- Les cartes concernant un tour entier telles que « Vous devez vouvoyer tous les joueurs pendant un tour complet » doivent être posées devant le joueur jusqu'à la fin de ce tour .
- Les cartes jouées immédiatement retournent sous le tas de cartes correspondant.
- En cas de « duo », si un bonus est remporté par un joueur, l'autre en gagne un également, il peut donc prendre un « jeton » bonus pour le faire apparaître devant lui.







Laios			Laios
Créon			Créon
Antigone			Antigone
Polynice			Polynice
Étéocle			Étéocle
Ismène			Ismène
Jocaste			Jocaste
Mérope			Mérope
Polybe			Polybe
Œdipe			Œdipe

★ **aenigma** ★

J'ai une serrure mais pas de porte.  
Qui suis-je ?

*Solution : Un cadenas*

★ **aenigma** ★

Je suis immobile pendant la vie et  
je me promène durant ma mort.  
Qui suis-je ?

*Solution : Une feuille d'arbre*

★ **aenigma** ★

On me trouve 2 fois dans l'année,  
1 fois dans la semaine, mais pas  
du tout dans le jour...  
Qui suis-je ?

*Solution : La lettre N.*

★ **aenigma** ★

Quand je suis blanc, je suis sale et  
quand je suis noir, je suis propre.  
Qui suis-je ?

*Solution : Le tableau*



★ **aenigma** ★

Quand je suis frais je suis chaud.  
Qui suis-je ?

*Solution : Le pain*

★ **aenigma** ★

On me prend sans me toucher.  
Qui suis-je ?

*Solution : Une photo*

★ **aenigma** ★

La réponse est SIMPLE !  
Quelle est la réponse ?

*Solution : Simple*

★ **aenigma** ★

Il a des dents mais il ne mord pas.  
Qui est-il ?

*Solution : Un peigne*

★ ————— ★

**aenigma**

Qu'est-ce qui peut être une couleur  
ou une douleur ?

*Solution : bleu*

★ ————— ★

★ ————— ★

**aenigma**

dès que l'on prononce mon nom je  
me brise...  
Qui suis-je ?

*Solution : le silence*

★ ————— ★



**aenigma**

Plus il y en a et moins cela pèse.  
Qui suis-je ?

*Solution : Le vide*

★ ————— ★

★ ————— ★

**aenigma**

Qu'est-ce qui vous appartient mais  
que les autres utilisent plus que  
vous ?

*Solution : votre prénom*

★ ————— ★

★ ————— ★

**aenigma**

J'ai 2 pieds, 6 jambes, 8 bras, 2  
têtes et un oeil.  
Qui suis-je ?

*Solution : un menteur*

★ ————— ★

★ ————— ★

**aenigma**

J'ai quelque chose dans ma poche  
mais ma poche est vide.  
Qui suis-je ?

*Solution : Un trou*

★ ————— ★

★ ————— ★

**aenigma**

3 poissons sont dans un seau. L'un  
meurt. Combien en reste-t-il ?

*Solution : 3, car même s'il est mort il est  
encore dans le seau.*

★ ————— ★

★ ————— ★

**aenigma**

J'ai 5 doigts mais je n'ai pas d'os.  
Qui suis-je ?

*Solution : Un gant*

★ ————— ★

★ **aenigma** ★

Quand je sèche, je me mouille.  
Qui suis-je ?

*Solution : Une serviette*

★ **aenigma** ★

Je suis loin et quand on veut  
m'attraper je m'éloigne  
Qui suis-je ?

*Solution : l'horizon*

★ **aenigma** ★

je suis debout, il est couché ; je  
suis couché il est debout.  
Qui est-il ?

*Solution : le pied*

★ **aenigma** ★

Qu'est ce qui peut traverser une  
vitre sans jamais la briser ?

*Solution : Les rayons du soleil*

★ **aenigma** ★

Quand je me lève le matin, la  
première chose que j'ouvre n'est  
pas la fenêtre. Mais alors qu'est-ce  
que c'est ?

*Solution : mes yeux*

★ **aenigma** ★

Si on me laisse je ravage et si on  
me donne à boire je meurs.  
Qui suis-je ?

*Solution : le feu*

★ **aenigma** ★

Je suis un homme, je suis une  
femme. Je ne suis ni un homme ni  
une femme.

*Solution : une ombre*



★ **aenigma** ★

Qu'est ce qui le matin marche à  
quatre pattes, le midi à deux et le  
soir à trois ?

*Solution : l'homme*

★ **aenigma** ★

J'ai 192 poule. Poule ne prend pas de 's' pourquoi ?

*Solution : 1 9 2 poule = un oeuf de poule*

★ **aenigma** ★

Je ne respire jamais mais j'ai beaucoup de souffle.

*Solution : Un sèche-cheveux*

★ **aenigma** ★

Je suis noir, je deviens rouge, et je finis blanc...  
Qui suis-je ?

*Solution : Le charbon*

★ **aenigma** ★

Qu'est ce qui est plus grand que la Tour Eiffel, mais infiniment moins lourd ?

*Solution : son ombre*



★ **aenigma** ★

Je suis d'eau, je suis d'air, et je suis d'électricité  
Qui suis-je ?

*Solution : le courant*

★ **aenigma** ★

Je peux tourner sans bouger.  
Qui suis-je ?

*Solution : le lait*

★ **aenigma** ★

Qu'est-ce qui fait le tour du bois sans jamais y pénétrer ?

*Solution : l'écorce*

★ **aenigma** ★

Je rentre toujours la première et sors toujours la dernière,  
Qui suis-je ?

*Solution : Une clef*

★ **aenigma** ★

On me trouve 3 fois dans l'année  
et pourtant 1 fois par semaine.

*Solution : Le J car dans la semaine il y a le  
J de jeudi et dans l'année il y a le J de  
janvier de juin et de juillet*



**aenigma** ★

Avec les lettres de mon nom, on  
peut écrire celui de ma maison.

*Solution : Le chien : la niche  
étant la maison du chien.*

★ **aenigma** ★

Qu'est ce qui est devant nous mais  
que nous ne voyons jamais ?  
Qui suis-je ?

*Solution : L'avenir*

★ **aenigma** ★

Qu'est ce qui est plus grand que la  
Tour Eiffel, mais infiniment  
moins lourd ?

*Solution : son ombre*

★ **aenigma** ★

Je tombe sans me faire mal ;  
Qui suis-je ?

*Solution : la nuit*

★ **aenigma** ★

Où peut-on trouver le dimanche  
avant le samedi ?

*Solution : dans le dictionnaire*

★ **aenigma** ★

Un fermier a 17 vaches ; elles  
meurent toutes sauf 9. Combien en  
reste-t-il ?

*Solution : 9, bien sûr !*

★ **aenigma** ★

Je ne pose pas de questions mais  
j'attends une réponse.  
Qui suis-je ?

*Solution : le téléphone*



## aenigma

Quand je suis découvert je n'existe plus.

Qui suis-je ?

*Solution : un secret*

## aenigma

Avant-hier, Catherine avait 17 ans ; l'année prochaine, elle aura 20 ans. Comment est-ce possible ?

*Solution : Hier, on était le 31 décembre, elle a eu 18 ans. Cette année, elle va avoir 19 ans et l'année prochaine, 20 ans.*

## aenigma

La souris mange le fromage, le chat mange la souris. Qui reste-t-il ?

*Solution : le chat*



## aenigma

Dans quelles circonstances dix est-il égal à 509 ?

*Solution : dix est 509 écrit en chiffres romains : D : 500, IX : 9*

## aenigma

Qu'est-ce qui sert à s'asseoir, dormir et se brosser les dents ?

*Solution : Une chaise, une lit et une brosse à dent. (pourquoi chercher une seule chose ?)*

## aenigma

Une maison de forme tout à fait normale a ses quatre faces exposées au sud. Comment est ce possible ?

*Solution : La maison est au pôle nord et donc toutes les directions vont vers le sud.*

## aenigma

Lorsqu'on a besoin de moi on me jette et lorsque je deviens inutile on me reprend. Qui-suis-je ?

*Solution : L'ancre d'un bateau*

## aenigma

Si je suis muet, aveugle et sourd, combien de sens me reste-t-il ?

*Solution : 3 car il reste l'odorat, le toucher et le goût. Muet ne correspond pas à la privation d'un sens.*



FORTVNA / FATVM



Vous pouvez conserver cette carte.

FORTVNA / FATVM



Vous pouvez conserver cette carte.

FORTVNA / FATVM

Vous obtenez l'aide des dieux pour une énigme (vous pouvez conserver la carte jusqu'à son usage)

FORTVNA / FATVM

Vous obtenez l'aide des dieux pour une énigme (vous pouvez conserver la carte jusqu'à son usage)

FORTVNA / FATVM

Vous obtenez l'aide des dieux pour une énigme (vous pouvez conserver la carte jusqu'à son usage)

FORTVNA / FATVM

Apollon vous prête son char : vous pouvez vous déplacer sur la case de votre choix.  
Carte à effet immédiat.

FORTVNA / FATVM

Sortilège d'annulation

Vous pouvez le jouer ou le conserver pour l'utiliser à tout moment !

FORTVNA / FATVM

Sortilège d'annulation

Vous pouvez le jouer ou le conserver pour l'utiliser à tout moment !

FORTVNA / FATVM

Sortilège d'annulation

Vous pouvez le jouer ou le conserver pour l'utiliser à tout moment !

FORTVNA / FATVM

Sortilège d'annulation

Vous pouvez le jouer ou le conserver pour l'utiliser à tout moment !

FORTVNA / FATVM

Vous êtes précipité dans les enfers, sauf si vous réussissez DEUX pericula de suite.

FORTVNA / FATVM

Vous êtes précipité dans les enfers, sauf si vous réussissez DEUX pericula de suite.

FORTVNA / FATVM

Vous êtes précipité dans les enfers, sauf si vous réussissez DEUX pericula de suite.

FORTVNA / FATVM

Avancez d'une case.

FORTVNA / FATVM

Avancez d'une case.

FORTVNA / FATVM

Avancez d'une case.

**FORTVNA / FATVM**

Reculez d'une  
case  
à cause de votre hubris.

**FORTVNA / FATVM**

Reculez d'une  
case  
à cause de votre hubris.

**FORTVNA / FATVM**

Reculez d'une  
case  
à cause de votre hubris.

**FORTVNA / FATVM**

Où que vous soyez, votre  
prochaine destination est le  
sphinx : vous vous y rendez  
immédiatement.

**FORTVNA / FATVM**

Les dieux sont en colère  
contre vous !  
Retournez à Thèbes.

**FORTVNA / FATVM**

Les dieux sont en colère  
contre vous !  
Retournez à Thèbes.

**FORTVNA / FATVM**

Échangez de rôle et donc de  
personnage avec le joueur de votre  
choix.

**FORTVNA / FATVM**

Échangez de rôle et donc de  
personnage avec le joueur de  
votre choix.

**FORTVNA / FATVM**

Échangez de rôle et donc de personnage avec le joueur de votre choix.

**FORTVNA / FATVM**

Vous choisissez une carte conservée par un autre joueur et la faites vôtre !

**FORTVNA / FATVM**

Vous obtenez l'aide des dieux pour la prochaine Épreuve, et pourrez ainsi passer une carte si elle vous déplaît.

**FORTVNA / FATVM**

Vous obtenez l'aide des dieux pour la prochaine Épreuve, et pourrez ainsi passer une carte si elle vous déplaît.

**FORTVNA / FATVM**

Vous êtes précipité dans les enfers, sauf si vous trouvez la solution à DEUX aenigmae de suite

**FORTVNA / FATVM**

Vous êtes précipité dans les enfers, sauf si vous trouvez la solution à DEUX aenigmae de suite

**FORTVNA / FATVM**

Vous donnez l'une de vos carte à un autre joueur.

**FORTVNA / FATVM**

Vous rendez toutes les cartes que vous aviez conservées jusque-là !

**FORTVNA / FATVM**

Zeus vous demande de le seconder : vous pouvez déplacer un joueur de votre choix d'une case

**FORTVNA / FATVM**

Vous vous rendez immédiatement à Delphes pour consulter la Pythie.

**FORTVNA / FATVM**

Relancez le dé

**FORTVNA / FATVM**

Relancez le dé

**FORTVNA / FATVM**

Eros vous guide : choisissez deux joueurs qui seront en duo pour un tour complet : leurs épreuves seront communes ainsi... que leur sort !

**FORTVNA / FATVM**

Eros vous guide : choisissez deux joueurs qui seront en duo pour un tour complet : leurs épreuves seront communes ainsi... que leur sort !

**FORTVNA / FATVM**

Vous donnez l'une de vos carte à un autre joueur.

**FORTVNA / FATVM**

Vous vous rendez immédiatement à Delphes pour consulter la Pythie.





## PERICULUM

### MIME

Vous devez mimer Zeus, sans prononcer de mot (sauf en latin!). Si un joueur devine, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

### MIME

Vous devez mimer Aphrodite, sans prononcer de mot (sauf en latin!). Si un joueur devine, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

### MIME

Vous devez mimer Oedipe, sans prononcer de mot (sauf en latin!). Si un joueur devine, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

### MIME

Vous devez mimer Héraclès, sans prononcer de mot (sauf en latin!). Si un joueur devine, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

### MIME

Vous devez mimer Achille, sans prononcer de mot (sauf en latin!). Si un joueur devine, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

### MIME

Vous devez imiter votre voisin(e) de droite, sans prononcer de mot (sauf en latin!). Si un joueur devine, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

### MIME

Vous devez mimer un combat de gladiateurs, sans prononcer de mot (sauf en latin!). Si un joueur devine, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

### MIME

Vous devez mimer la Pythie, sans prononcer de mot (sauf en latin!). Si un joueur devine, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.





## PERICULUM

EXPRESSION

Vous devez faire devinez l'expression suivante : **Alea jacta est**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

EXPRESSION

Vous devez faire devinez l'expression suivante : **Carpe diem**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

EXPRESSION

Vous devez faire devinez l'expression suivante : **Veni, vidi, vici**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

EXPRESSION

Vous devez faire devinez l'expression suivante : **Veni, vidi, vici**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

EXPRESSION

Vous devez faire devinez l'expression suivante : **Fluctuat nec mergitur**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

EXPRESSION

Vous devez faire devinez l'expression suivante : **a fortiori**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

EXPRESSION

Vous devez faire devinez l'expression suivante : **a posteriori**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



## PERICULUM

EXPRESSION

Vous devez faire devinez l'expression suivante : **mea culpa**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



**PERICULUM**

1 min !

DESSIN

Vous devez faire devinez le mot suivant en le dessinant : **une corne d'abondance**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



**PERICULUM**



1 min !

DESSIN

Vous devez faire devinez le mot suivant en le dessinant : **une toge**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



**PERICULUM**

1 min !

DESSIN

Vous devez faire devinez le mot suivant en le dessinant : **le sphinx**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



**PERICULUM**

1 min !

DESSIN

Vous devez faire devinez le mot suivant en le dessinant : **un trident**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



**PERICULUM**

1 min !

DESSIN

Vous devez faire devinez le mot suivant en le dessinant : **une amphore**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



**PERICULUM**



1 min !

DESSIN

Vous devez faire devinez le mot suivant en le dessinant : **un stylet**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



**PERICULUM**

1 min !

DESSIN

Vous devez faire devinez le mot suivant en le dessinant : **un temple**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.



**PERICULUM**

1 min !

DESSIN

Vous devez faire devinez le mot suivant en le dessinant : **un arc de triomphe**. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.

★ ————— ★

**PERICULUM**

GAGE  
Vous devez vouvoyer tous les joueurs pendant un tour complet.

★ ————— ★

★ ————— ★

**PERICULUM**

GAGE  
Vous devez raconter une blague. Si au moins l'un des joueurs rit (ou sourit!), vous avez gagné.

★ ————— ★

★ ————— ★

**PERICULUM**

GAGE  
Vous devez faire une démonstration de lancer de disque.

★ ————— ★

★ ————— ★

**PERICULUM**

GAGE  
Vous devez faire le chant du coq à chaque changement de joueur pendant un tour.

★ ————— ★

★ ————— ★

**PERICULUM**

GAGE  
Vous devez faire le tour de la table à cloche-pied sans vous arrêter et sans tomber !

★ ————— ★



★ ————— ★

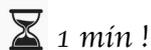
**PERICULUM**

GAGE  
Pendant un tour, vous devrez parler en chantant à chaque fois que vous voudrez vous exprimer.

★ ————— ★

★ ————— ★

**PERICULUM**



GAGE  
Vous devez citer le prénom et le nom de tous les participants.

★ ————— ★

★ ————— ★

**PERICULUM**

GAGE  
Vous devez prononcer quatre fois, sans erreurs et rapidement : quatre plats plats dans quatre plats creux.

★ ————— ★

**PERICULUM**



CHANT

Vous devez chanter une chanson sur la mélodie d'une autre chanson. Si un joueur trouve, l'épreuve est réussie pour vous et c'est à lui de jouer.

**PERICULUM**

CHANT

Vous devez composer une petit refrain ou couplet en rap .

**PERICULUM**

CHANT

Vous devez faire semblant de prendre une douche en chantant.

**PERICULUM**

CHANT

Chanter une chanson avec un accent.

**PERICULUM**

CHANT

Vous devez chanter Frère Jacques sans prononcer la voyelle A.

**PERICULUM**

CHANT

Vous devez vous présenter sur l'air de « Au clair de la lune »

**PERICULUM**

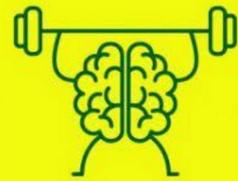
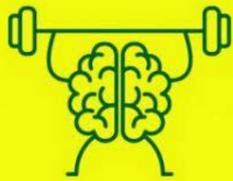
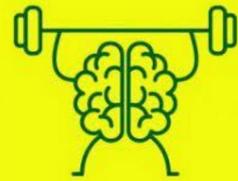
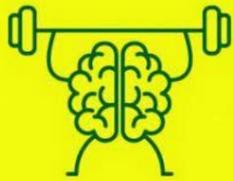
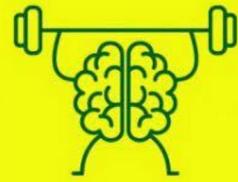
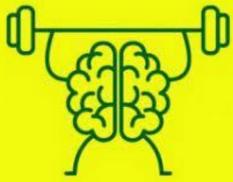
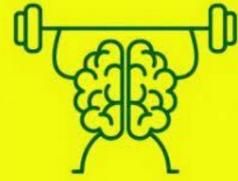
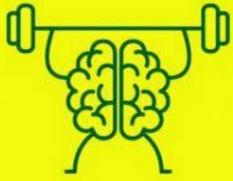
CHANT

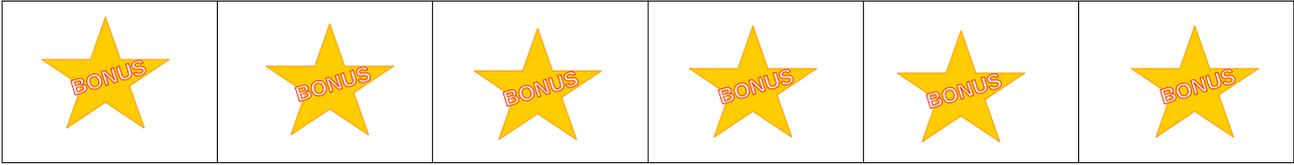
Vous devez chanter une chanson que vous aimez en vous pinçant le nez.

**PERICULUM**

CHANT

Vous devez chanter une chanson en charabia (ou en latin!)





⊙ ΕΔ en images



