



VIAEA, JOUEZ QUAND LE DESTIN VOUS Y INVITERA!

JEUNES ET COURAGEUX VOYAGEURS, RÉÉCRIVEZ L'HISTOIRE ET CHANGEZ LE DESTIN D'ŒDIPE !

LANCEZ LES DÉS, ÉVITEZ LES MALUS, ACCUMULEZ LES BONUS, UTILISEZ AU BON MOMENT LES OBJETS CONFISÉS PAR TIRÉSIAS, CONFRONTEZ VOUS AU SPHINX ET À SES TERRIBLES ÉNIGMES, RÉPONDEZ AUX QUESTIONS SUR LE MYTHE D'ŒDIPE, ... ET LAISSEZ LE HASARD VOUS GUIDER VERS UNE CASE FINALE... S'AGIRA-T-IL D'UNE FIN HEUREUSE? OU DEVREZ-VOUS REVENIR SUR VOS PAS POUR GAGNER? SAUVEREZ-VOUS ŒDIPE ?

REDÉCOUVREZ LE MYTHE D'ŒDIPE GRÂCE À UN JEU DE SOCIÉTÉ PASSIONNANT ! JOUEZ À VIAEA ENTRE AMIS COMME EN FAMILLE, À 2 OU À 6, DE 9 JUSQU'À 99 ANS (ET MÊME ENCORE PLUS !) LES ENFANTS COMME LES ADULTES VONT ADORER CE JEU ÉDUCATIF ET DÉLIRANT, MÉLANGE DE STRATÉGIE ET DE HASARD.

LES CASES ÉTANT DÉPOSÉES DE FAÇON ALÉATOIRE SUR LE PLATEAU, CELUI-CI EST MODIFIABLE À L'INFINI: CHAQUE NOUVELLE PARTIE EST UN NOUVEL ITINÉRAIRE, DE NOUVELLES RENCONTRES, UN NOUVEAU DÉFI !

NB: LE JEU EXISTERA BIENTÔT EN FORMAT VOYAGE: EMPORTEZ-LE PARTOUT OÙ VOUS IREZ, ET JOUEZ-Y SANS LIMITE SUR LA ROUTE DE DELPHES OU DE THÈBES !

DES EXTENSIONS SERONT VENDUES PROCHAINEMENT SUR NOTRE SITE : QUESTIONS, ÉNIGMES, ... POUR DES PARTIES TOUJOURS PLUS PASSIONNANTES !

NOUS AVONS INTERVIEWÉ THOMAS 15 ANS, UN FAN DE JEUX DE SOCIÉTÉ :

« CE JEU M'A SURPRIS PAR SA DIVERSITÉ DE POSSIBILITÉS DE JEU, CHAQUE PARTIE EST UNIQUE. C'EST UN RÉEL PLAISIR D'Y JOUER ENTRE AMIS, JE LE RECOMMANDE À TOUS !!! »

DÉJÀ PLUS DE 3 000 PERSONNES SONT CONVAINCUES ET NOUS ONT DONNÉ LEUR AVIS. EN RÉSUMÉ : « QUE DU POSITIF !!! » (99 % SATISFAITS) !!!



CONTENU DE LA BOÎTE :

- 6 PIONS JOUEURS
- 20 CARTES SPHINX
- 20 CARTES QUESTIONS ŒDIPE
- 20 CARTES PYTHIE
- 20 CARTES TIRÉSÍAS
- 26 CASES DONT 1 DÉPART
ET 2 ARRIVÉES (DESTIN HEUREUX OU TRAGIQUE)
- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 DÉ: ALEA JACTA EST !



Regles du jeu

BUT DU JEU :

ESSAYEZ DE CHANGER LE DESTIN D'ŒDIPE EN ARRIVANT LE PREMIER SUR LA BONNE FIN !

PRÉPARATION DU PLATEAU :

- DÉPLIEZ LE PLATEAU ET PLACEZ-LE AU MILIEU DE LA TABLE.
- DISPOSEZ DESSUS LA CASE "DÉPART" ET LES DEUX CASES "ARRIVÉE" FACES CACHÉES.
- MÉLANGEZ LES AUTRES CASES ET DÉPOSEZ-LES AU HASARD SUR LE CHEMIN TRACÉ SUR LE PLATEAU.
- MÉLANGEZ CHAQUE TAS DE CARTES ET METTEZ-LES SUR UN CÔTÉ DU PLATEAU.
- MAINTENANT VOUS POUVEZ COMMENCER À JOUER.

A VOUS DE JOUER !

Le plus jeune commence en lançant le dé et avance sur le plateau en fonction du nombre indiqué par le dé. Par la suite les tours de jeu évoluent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois arrivé sur une case, piochez la carte avec le même symbole et appliquez sa fonction :

- **Carte Sphinx** : « Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera à vous... ! »

Le joueur à votre droite vous lit la question sur la carte Sphinx que vous venez de piocher. Si vous répondez correctement vous pouvez rejouer.

- **Carte Œdipe** : « Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose une drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression ! »

Le joueur à votre droite vous lit la question sur la carte Œdipe que vous venez de piocher. Si vous répondez correctement vous pouvez rejouer en lançant mais si vous répondez incorrectement lancez le dé et reculez d'autant de case(s) que le nombre indiqué par le dé.

- **Carte Tirésias** : « Un vieux devin s'arrête sur votre chemin, vous tend la main et vous offre un étrange ustensile : une épée, un plan, un bouclier, un parchemin qui vous permettra par la suite de disposer d'un indice lorsque vous tomberez sur la case Sphinx ou Œdipe, ou bien un avantage sur votre prochain jet de dé... »

Tirez la carte, lisez-la discrètement et gardez-la secrète en la posant face cachée sur la table devant vous. Vous pourrez appliquer son effet dès votre prochain tour. Vous la dévoilerez aux autres joueurs au moment de l'utiliser.

- **La Pythie** : « Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat ! »

Tirez une carte dans le tas « Pythie », lisez-la à voix haute et appliquez son « bonus » ou son « malus ».

Une fois votre carte jouée, rangez-la sous le tas correspondant.

Maintenant c'est au joueur à votre gauche de jouer.

Au terme du jeu, il y a deux fins possibles :

- **Destin heureux** : retournez la carte, vous avez réussi à sauver Œdipe de son destin en premier, vous gagnez. La partie est terminée.

- **Destin tragique** : retournez la carte, pas de chance, vous n'avez pas réussi à sauver Œdipe de son destin, mais il vous reste une seconde possibilité d'y arriver. Vite ne perdez pas de temps et retournez directement à l'intersection puis continuez votre route vers l'autre fin ! Pendant ce temps les autres joueurs continuent leur chemin.

VIALEA



JOUEZ QUAND LE DESTIN VOUS Y INVITERA!

Regles du jeu

VARIANTES :

VARIANTE POUR PARTIES LONGUES :

LORSQUE VOUS RÉPONDEZ JUSTE À LA QUESTION DU SPHINX OU POUR LA CARTE ŒDIPE, NE REJOUZ PAS ET ATTENDEZ VOTRE PROCHAIN TOUR.

VARIANTE MYSTÈRE :

LORSQUE VOUS ARRIVEZ À LA FIN, AU LIEU DE DÉVOILER LA CASE SUR LAQUELLE VOUS ÊTES TOMBÉ, ATTENDEZ QUE TOUS LES AUTRES JOUEURS SOIENT ARRIVÉS À LA FIN POUR RETOURNER ENSEMBLE ET REGARDER LES CASES « DESTIN ».

SI VOUS LE SOUHAITEZ, VOUS POUVEZ COMBINER LES DIFFÉRENTES VARIANTES AFIN D'EN CRÉER UNE QUI VOUS SOIT PROPRE.



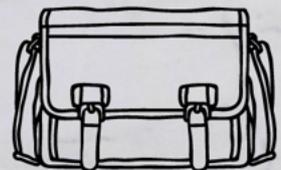
LA CARTE TIRESIAS: DES VARIANTES !
A VOUS DE LES AJOUTER SUR LES CARTES VIERGES !

GLADIUS,II.M - L'ÉPÉE : L'ÉPÉE AVEC LAQUELLE ŒDIPE A TUÉ SON PÈRE
EFFET : SI UN JOUEUR ARRIVE SUR VOTRE CASE, RENVOYEZ-LE D'OÙ IL VIENT.

MONS, MONTIS.M - LA MONTAGNE : LA MONTAGNE OÙ A FAILLI ÊTRE ABANDONNÉ ŒDIPE
EFFET : PLACEZ LE PION MONTAGNE À L'EMPLACEMENT OÙ VOUS ÊTES, LE PROCHAIN JOUEUR QUI PASSE OU S'ARRÊTE SUR CETTE CASE, ENLÈVE LE PION MONTAGNE ET FINIT SON TOUR SUR CETTE CASE-LÀ.

CURRUS,US.M - LE CHAR : LE CHAR DE LAÏOS
EFFET : RAJOUTEZ DEUX POINTS À VOTRE PROCHAIN LANCER DE DÉS

PERA,AE.F - LA BESACE DU VOYAGEUR : LA BESACE D'ŒDIPE
EFFET : VOLEZ L'EFFET D'UNE CARTE BONUS D'UN AUTRE JOUEUR



PESTILENTIA,AE.F - LA PESTE : LA PESTE QUI A RAVAGÉ THÈBES
EFFET : DÈS QUE VOUS PIOCHEZ UNE CARTE MALUS, CHOISISSEZ UN JOUEUR QUI DEVRA ÉGALEMENT EFFECTUER LE MALUS AVEC VOUS

LECTUS,I.M - LE LIT : LE LIT D'ŒDIPE ET SA MÈRE
EFFET : PLACEZ CETTE CARTE DEVANT UN JOUEUR, CELUI-CI DEVRA SAUTER SON TOUR. LA CARTE SERA DÉFAUSSÉE APRÈS USAGE

IGNIS,IS.M - LE FEU DE LA PYTHIE : LE FEU DANS LEQUEL LA PYTHIE VOIT L'AVENIR
EFFET : QUAND VOUS TOMBEZ SUR LA CASE SPHINX OU ŒDIPE, VOUS OBTENEZ LA RÉPONSE À LA QUESTION ET POUVEZ CONTINUER À JOUER

VIALEA



JOUEZ QUAND LE DESTIN
VOUS Y INVITERA!



*savez vous
d'où vient
notre nom?*

VIA AE F : LE CHEMIN

+

ALEA AE F: LE
DESTIN

=

VIALEA

VISITEZ NOTRE SITE !

Les règles du jeu, les photos des joueurs et bien plus encore !



Règles du jeu



Intense réflexion pour découvrir la réponse à l'énigme du Sphinx



**Sophia est arrivée la première...
sur la mauvaise fin ! Le sort
s'acharne !**



**On lance les dés... sur quelle case
Tirésias ira-t-il ?**



Le dé roule encore... Alea jacta est ! Où le destin mènera-t-il ton pion ?



Un jeu qui regorge de surprises !

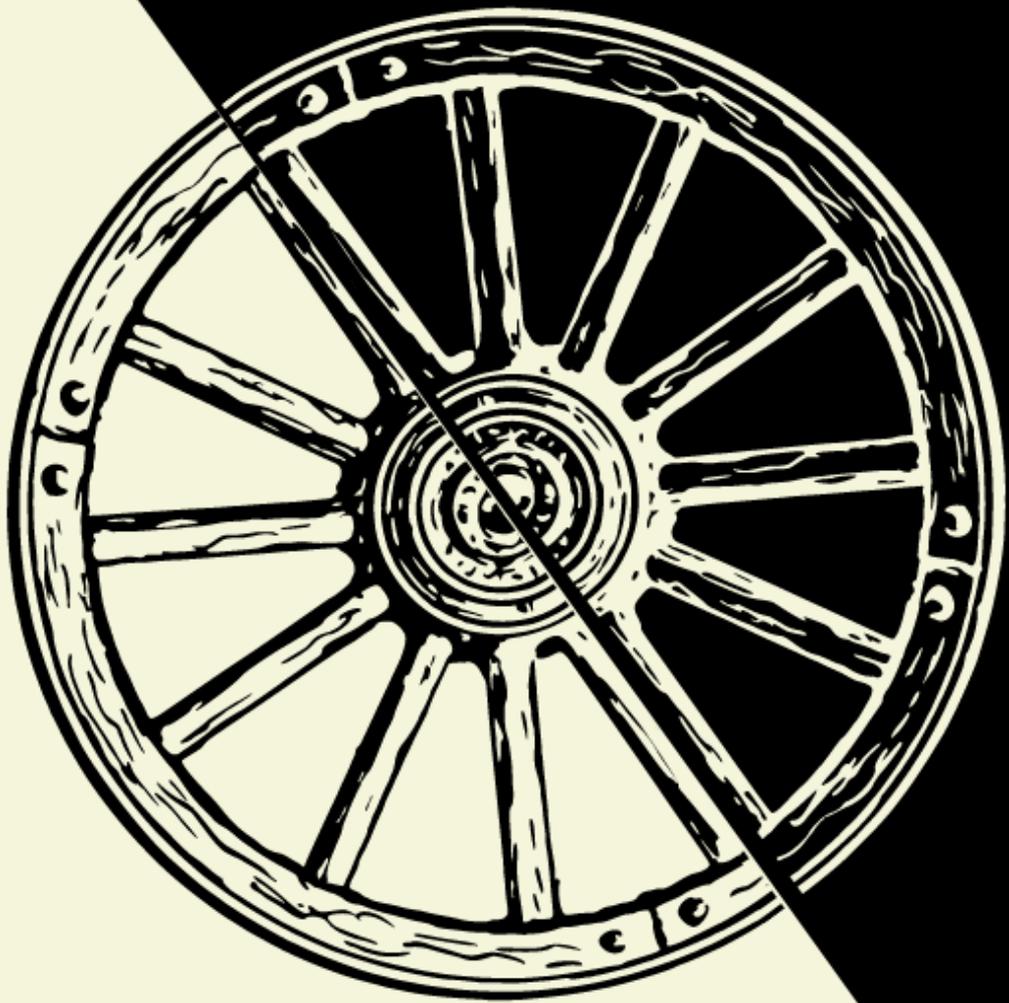


La classe fait le V de Vialea... Sera-t-il le V de la victoire au Calame d'or?

Merci pour ce super concours !!!

**LES CARTES (recto – carte vierge –
verso)**

P



d



Bonus

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



Bonus

Vous rencontrez Didier Desprès, le célèbre sélectionneur du CFC ; le Corinthe Football Club, cela augmente votre popularité. Avancez de 2 cases.

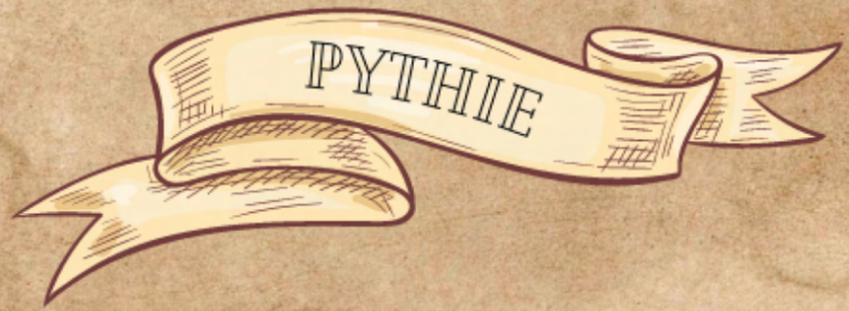
Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



Bonus

ThèbeMap, la
nouvelle carte
géographique
vous indique un
raccourci :
avancez de 3
cases !

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



Bonus

Vous avez acheté le jeu Vialea : vous devenez invincible !

Si vous piochez pendant la partie un malus, vous pourrez le donner à un autre joueur.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



Bonus

Votre bonne réputation incite la foule à vous prévenir de votre prochaine malchance. Vous donnerez donc votre prochain malus au joueur que vous détestez le plus.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



Bonus

Vous allez de
Thèbes à Corinthe
à cheval.

Multipliez par 2 le
nombre indiqué
par le dé pour
avancer.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



Bonus

En marchant vers
Thèbes, vous
avalez un
moucheron. Il
vous donne des
ailes ! Avancez
de 3 cases.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



Bonus

Votre bonne réputation incite la foule à vous prévenir de votre prochaine malchance.

Vous donnerez donc votre prochain malus au joueur que vous détestez le plus.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



Bonus

En marchant vers Thèbes, vous avalez un moucheron. Il vous donne des ailes ! Avancez de 3 cases.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



Bonus

A la recherche du meurtrier de votre père, vous cherchez l'esclave de l'ancien roi en vous déplaçant de 3 cases vers le joueur le plus proche.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



Bonus

Vous rencontrez
Didier Desprès, le
célèbre sélectionneur
du CFC ; le Corinthe
Football Club, cela
augmente votre
popularité. Avancez
de 2 cases.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



Bonus

En route pour
Delphes, vous sauvez
une jeune fille de la
noyade, son père vous
remercie et vous
donne de l'argent !
Avancez de 2 cases.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



Bonus

A la recherche du meurtrier de votre père, vous cherchez l'esclave de l'ancien roi en vous déplaçant de 3 cases vers le joueur le plus proche.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !

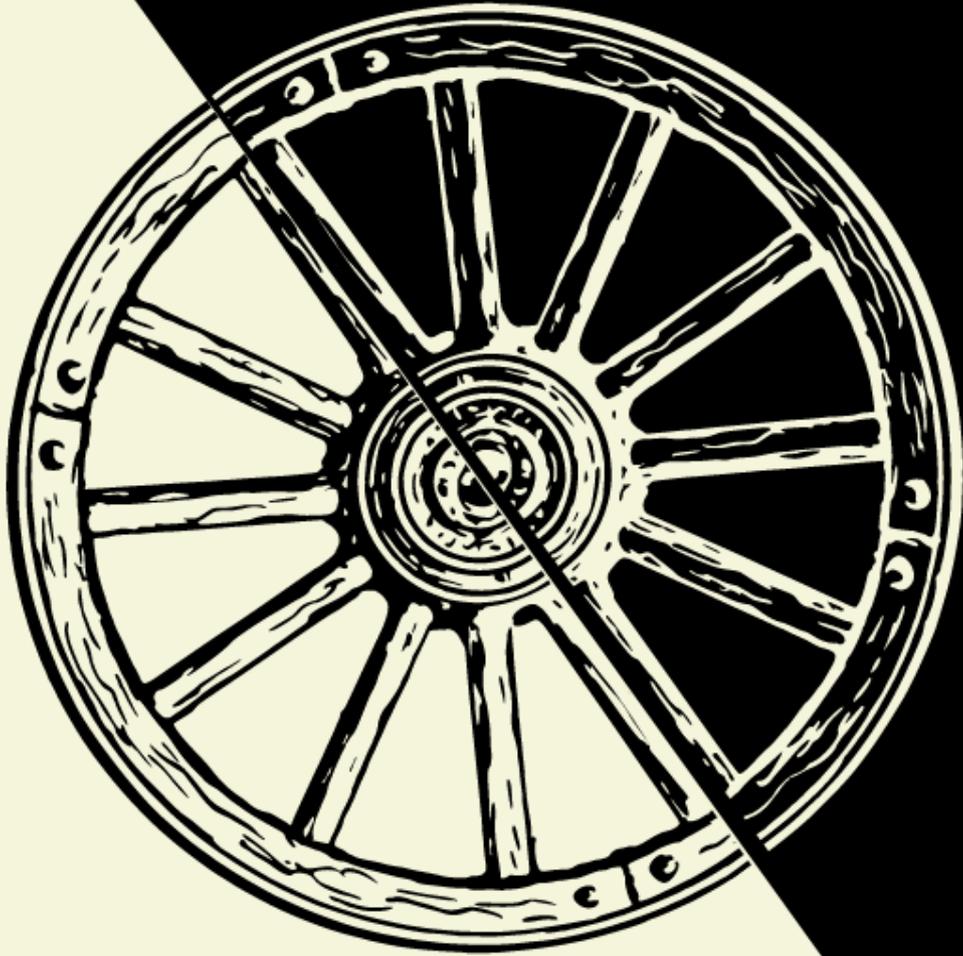


Bonus

En route pour Delphes, vous sauvez une jeune fille de la noyade, son père vous remercie et vous donne de l'argent !
Avancez de 2 cases.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !

P



d



Malus

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



Malus

Bonus ou malus ?
Les yeux crevés,
vous cherchez votre
chemin ! Lancez le dé.
S'il vous donne un nombre
pair vous avancerez
d'autant de cases, s'il vous
donne un nombre impair
alors vous reculerez...

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



Malus

Le sphinx vous pose son énigme. Prenez le temps de bien réfléchir à la réponse... et sautez votre tour !

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



PYTHIE

Malus

Les mendiants de
Thèbes vous barrent
la route ! Reculez !
Lancez le dé et reculez
d'autant de cases
qu'indiqué.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



PYTHIE

Malus

La peste vous empêche
de continuer votre périple :
sautez votre tour.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



Malus

Un oubli qui vous coûte cher ! Perdu dans vos pensées, chantant à tue-tête « tria milia pedes », vous avez oublié la prédiction de la Pythie et vous devez y retourner. Reculez de 4 cases !

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



Malus

Vos yeux sont crevés,
vous lancez le dé mais
n'y vois rien. S'il tombe
sur un nombre pair,
reculez d'1 case, s'il tombe
sur un nombre impair
reculez de 2 cases.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



PYTHIE

Malus

Laïos, votre père vous fait
un laïus (un looong discours)
... Sautez votre tour !

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



PYTHIE

Malus

Vous racontez une blague au sphinx, le temps passe sans que vous ne vous en rendiez compte. Vous passez votre tour sans avancer.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



Malus

A un fou, vous demandez le chemin de Thèbes. Il vous indique la mauvaise route : reculez de 2 cases.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



PYTHIE

Malus

Vos péripéties sont racontées dans le journal à la mode : l'Odysségaro. Désormais célèbre, vous êtes retardé par une foule corinthienne réclamant des autographes ! Passez votre tour.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !



PYTHIE

Malus

Vous mangez une baie
vénéneuse ! Elle vous
donne mal au ventre et
vous devez vous reposer :
passez votre tour.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



PYTHIE

Malus

En route pour Thèbes,
vous glissez dans la boue
et vous vous faites mal au
genou, passez votre tour.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



PYTHIE

Malus

Vous couchez avec
votre mère... cela vous
fait perdre du temps :
reculez d'une case.

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces
fortuna juvat !



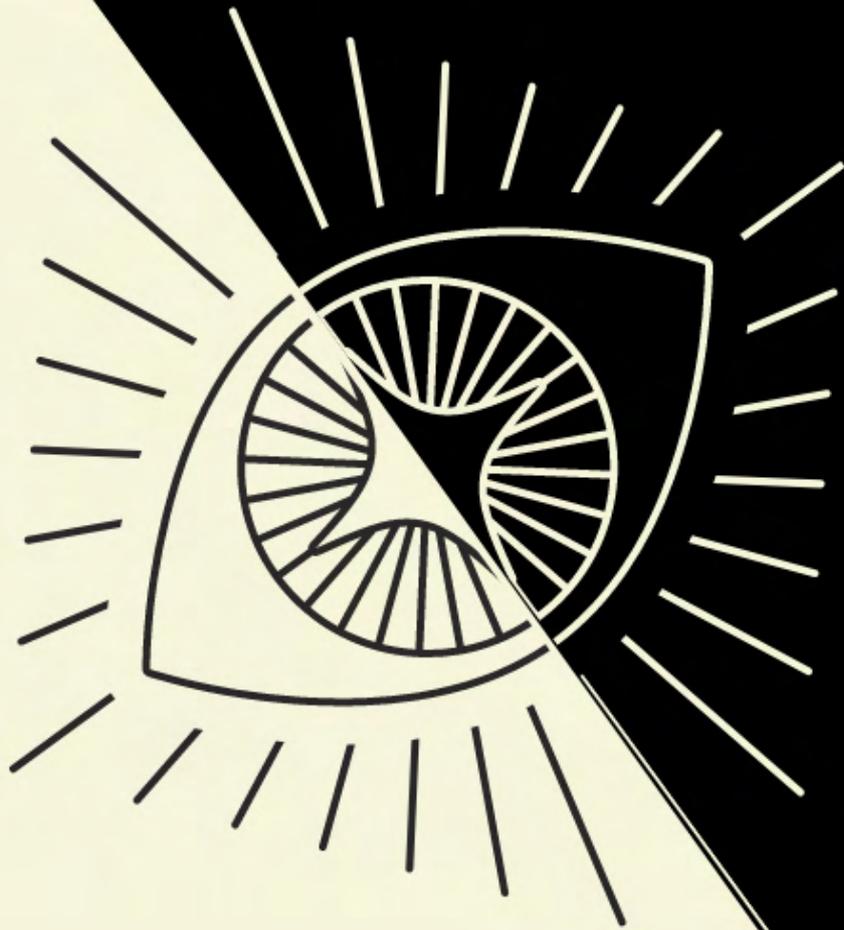
PYTHIE

Malus

Vos chevilles sont percées, vous souffrez terriblement ! La douleur est bien pire qu'une ampoule ! Prenez le temps de souffler, adossé à un rocher, et passez votre tour !

Un bonus ? Un malus ?... N'oubliez pas : Audaces fortuna juvat !

O



O



Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



16. Dieu des Enfers, je règne sur le royaume des morts, j'ai un chien du nom de Cerbère. Ma bien aimée se nomme Perséphone. Qui suis-je ?

- a. Poséidon
- b. Hadès
- c. Zeus

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



17. Dieu des Mers et des Océans, je suis symbolisé par un trident et j'ai pour enfant un cyclope du nom de Polyphème. Qui suis-je ?

- a. Hémios
- b. Hermès
- c. Poséidon**

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



24. Combien
Hupiter a-t-il de
frères ?

- a. 3
- b. 2
- c. 4

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



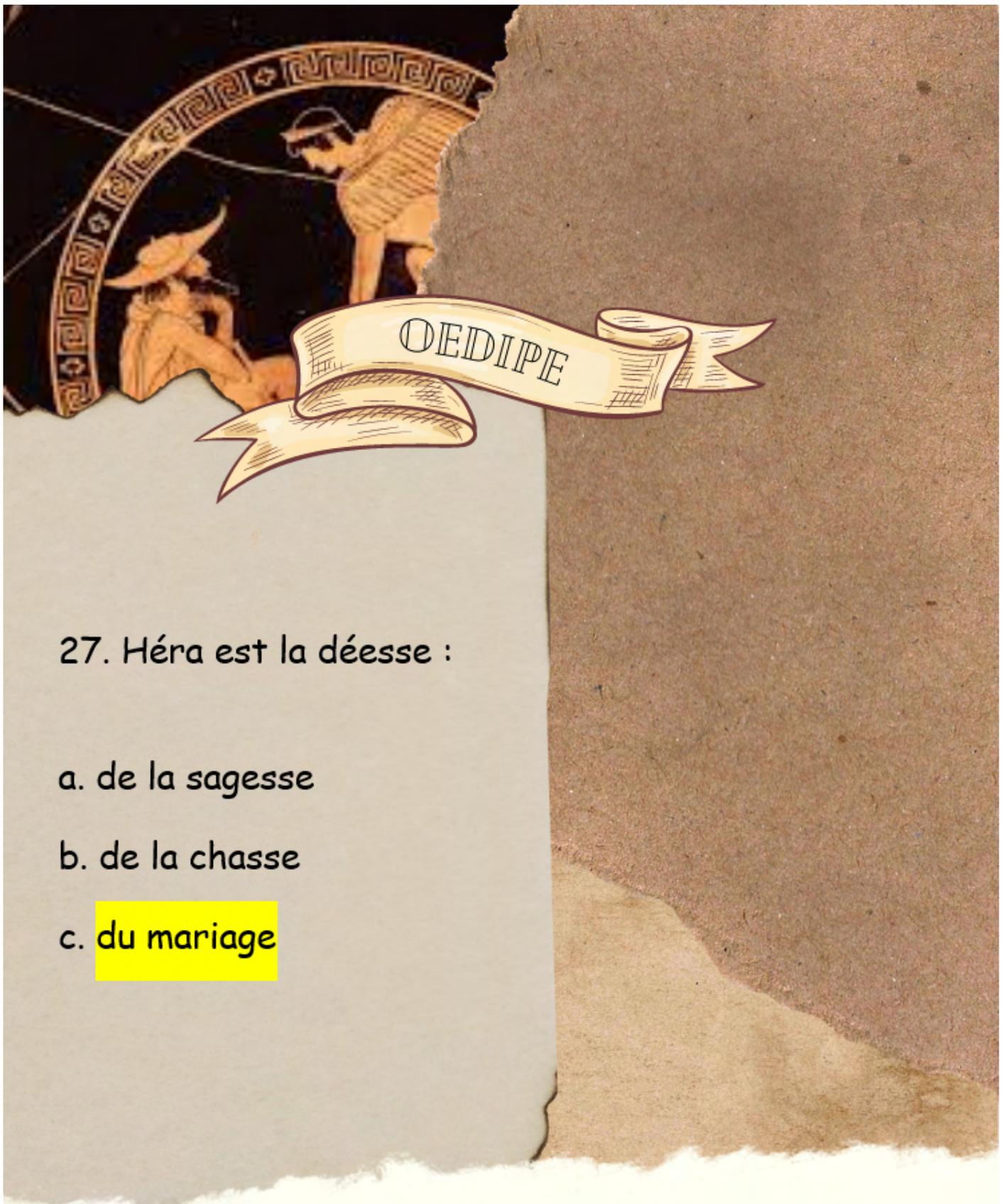
23. Parmi ces attributs, lequel n'appartient pas à Athéna ?

a. la lance d'or

b. le flambeau

c. l'égide

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



27. Héra est la déesse :

- a. de la sagesse
- b. de la chasse
- c. du mariage

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



OEDIPE

1. Sans lui révéler son identité, l'oracle lui apprit qu'il était destiné à tuer son père. Pour éviter ce destin, il s'enfuit. En chemin, il rencontra un homme qui le querella. Que fit alors Oedipe ?
- a. ~~a~~—Il poursuivit son voyage, laissant le vieil homme ruminer sa colère
 - b. ~~b~~—Oedipe le désarma et le laissa partir
 - c. **e**—Se sentant offensé, il tua le vieil homme

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



1. Son triomphe contre le Sphinx valut à Oedipe la popularité de Thèbes et la main de la reine de la cité; Il l'épousa. Ils eurent deux garçons :

- a. Electre et Oreste
- b. Castor et Pollux
- c. **Etéocle et Polynice**

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



OEDIPE

oedipe finit par apprendre la vérité sur sa naissance. L'homme qu'il avait tué était son père et il avait épousé sa mère. Que fit-il alors ?

- a. Saisissant une épingle de la robe de sa mère, il se creva les yeux et mena une vie d'errance
- b. Il plongea dans le fleuve Léthé afin d'oublier les événements passés
- c. Il tua ses enfants, fruits de cette relation incestueuse

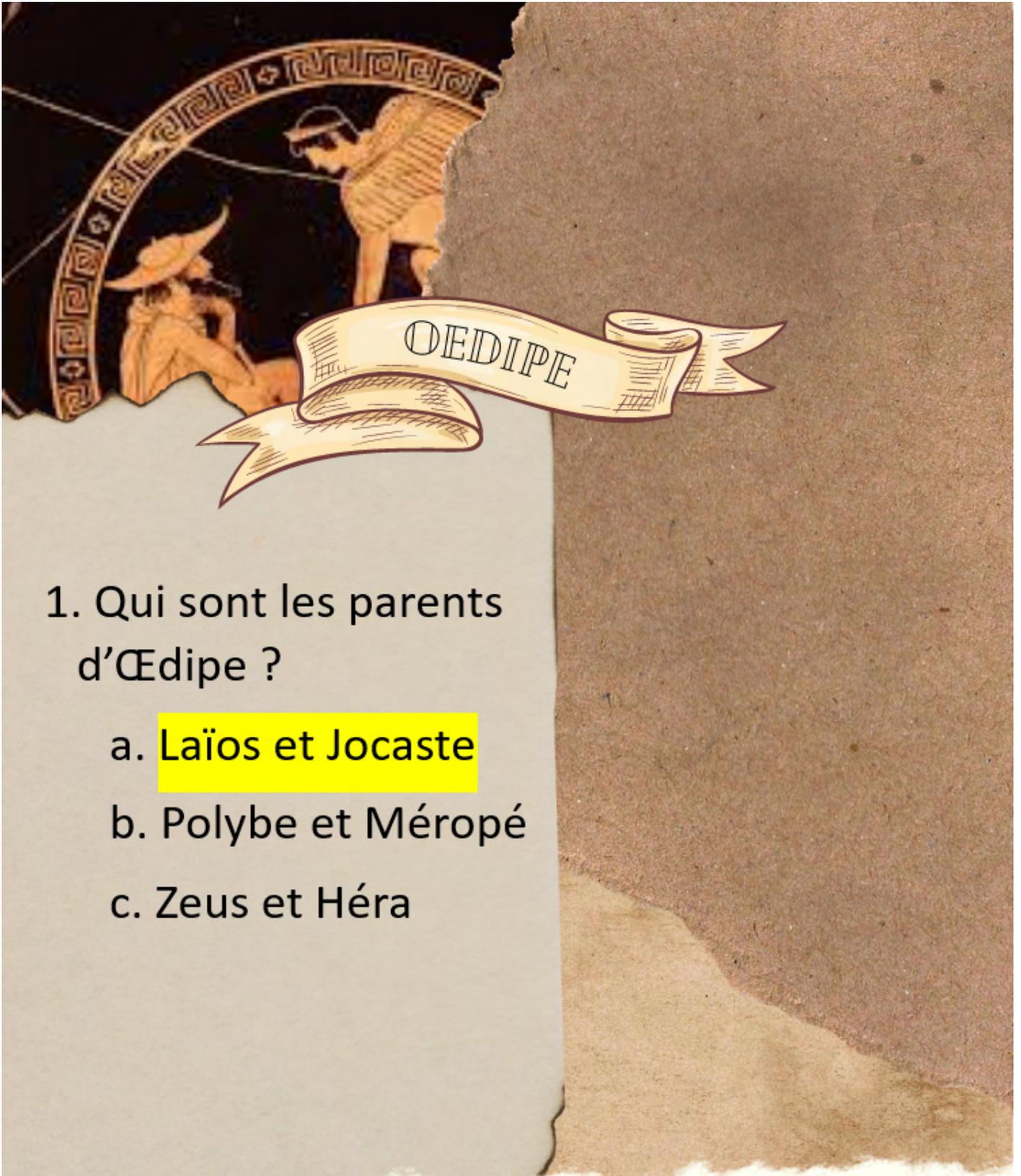
Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



OEDIPE

1. Que fit Jocaste lorsqu'elle apprit que son mari n'était autre que son fils?
 - a. Elle se pendit
 - b. Elle invoqua Zeus de lui changer son apparence, ce qu'il fit
 - c. Honteuse, elle s'enfuit et personne ne la revit jamais

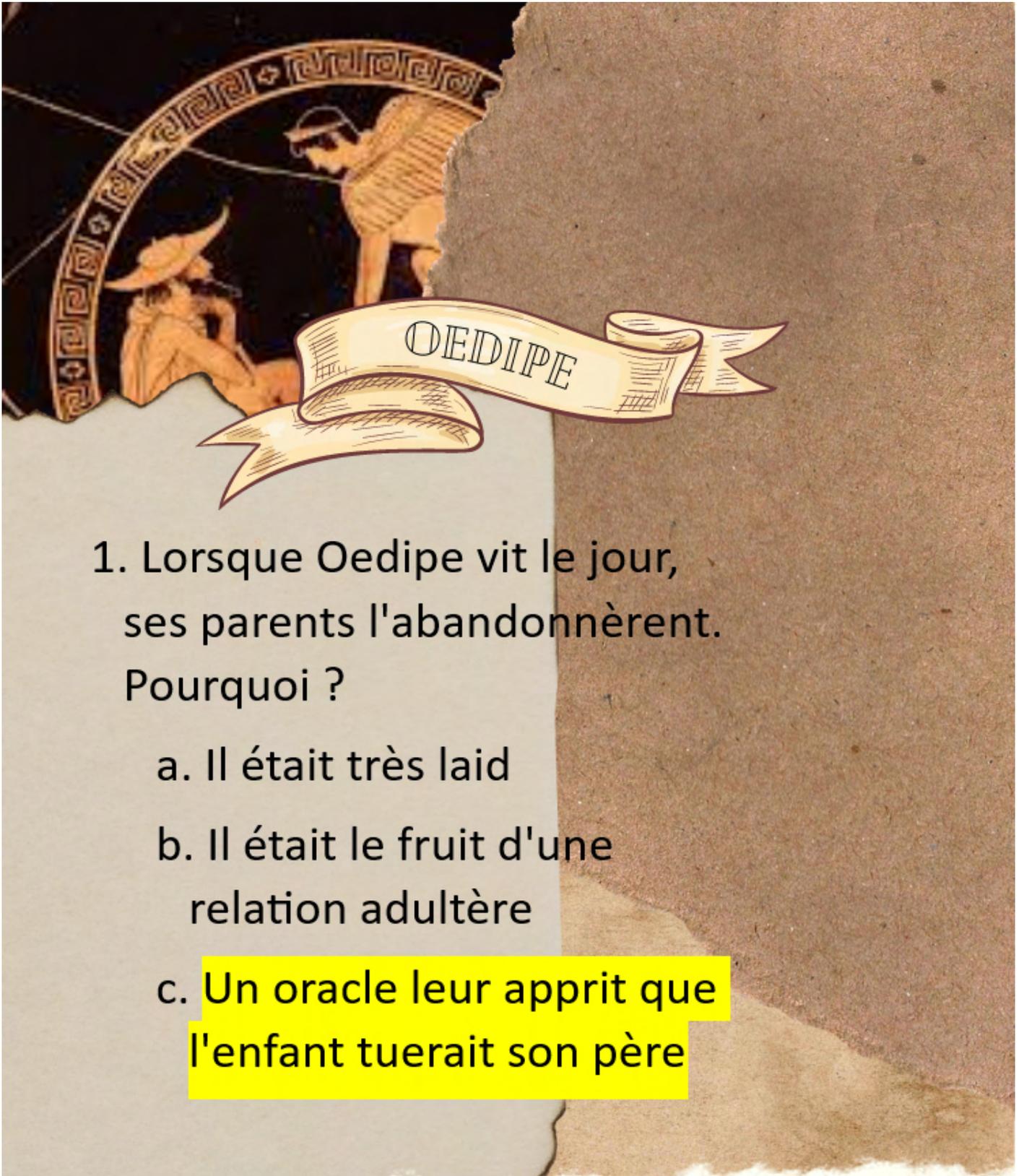
Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



1. Qui sont les parents d'Œdipe ?

- a. **Laïos et Jocaste**
- b. Polybe et Méropé
- c. Zeus et Héra

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !

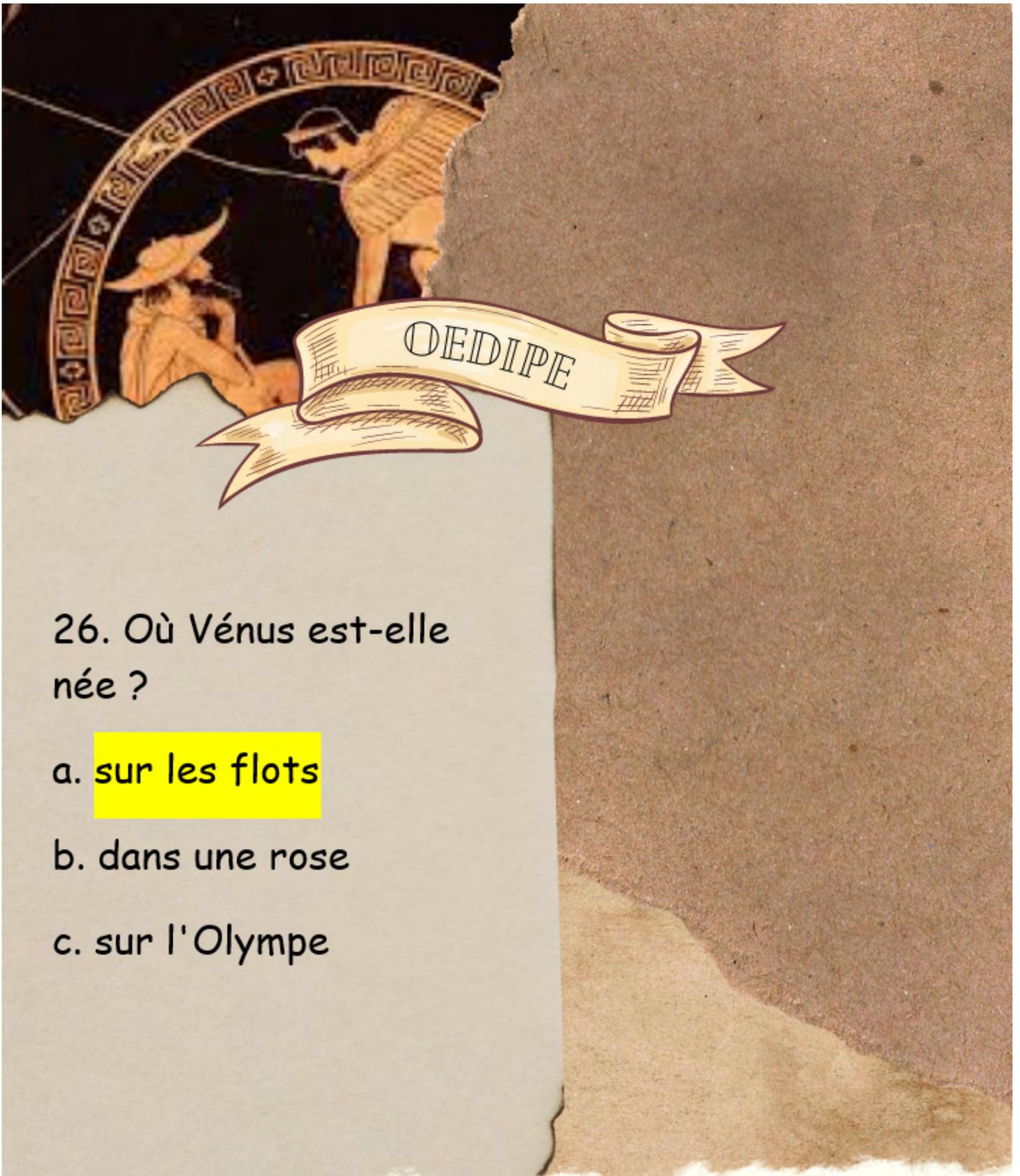


1. Lorsque Oedipe vit le jour,
ses parents l'abandonnèrent.

Pourquoi ?

- a. Il était très laid
- b. Il était le fruit d'une relation adultère
- c. Un oracle leur apprit que l'enfant tuerait son père

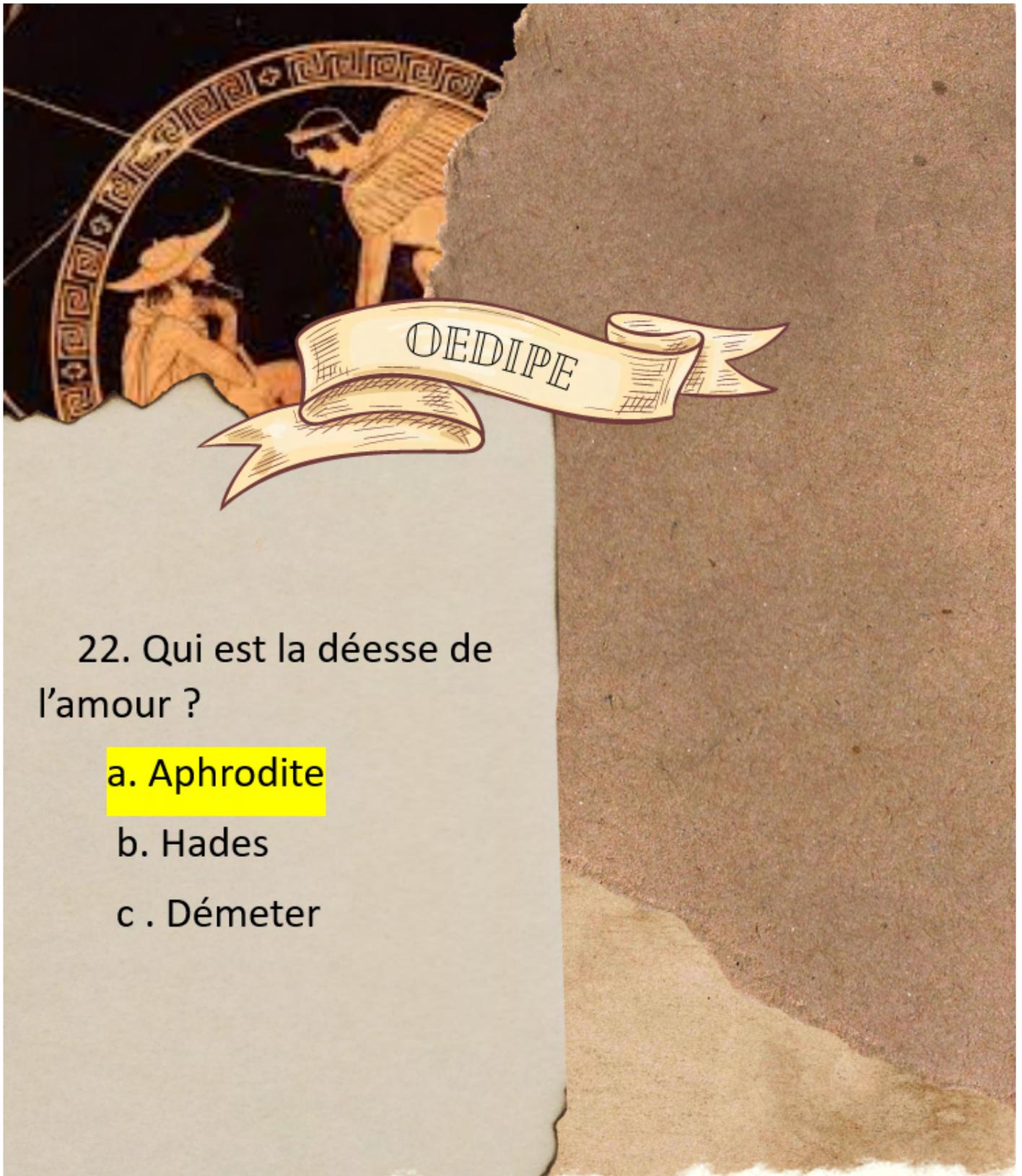
Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question... Répondez-y vite et continuez votre progression !



26. Où Vénus est-elle née ?

- a. sur les flots
- b. dans une rose
- c. sur l'Olympe

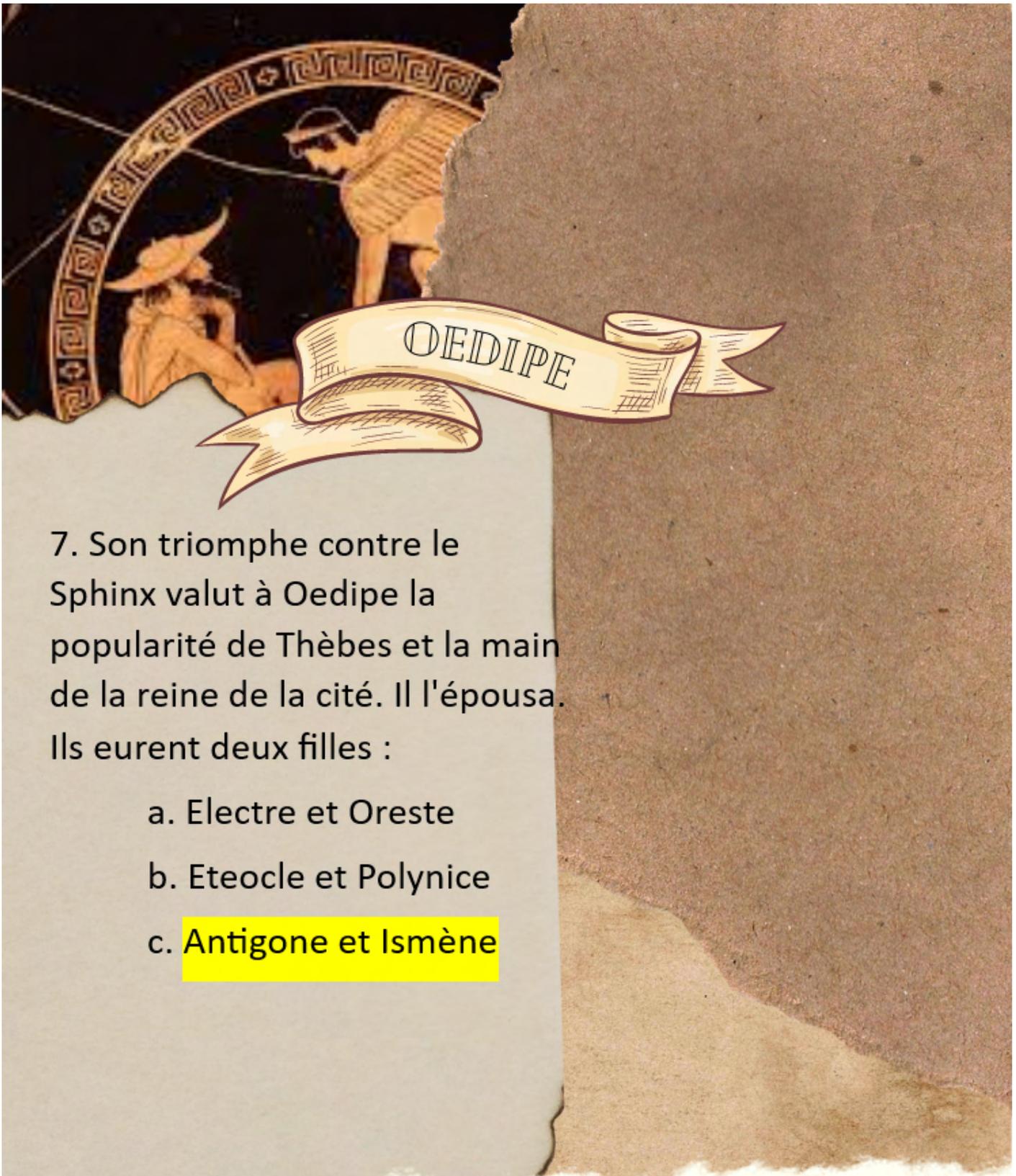
Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



22. Qui est la déesse de l'amour ?

- a. Aphrodite
- b. Hades
- c. Démeter

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !

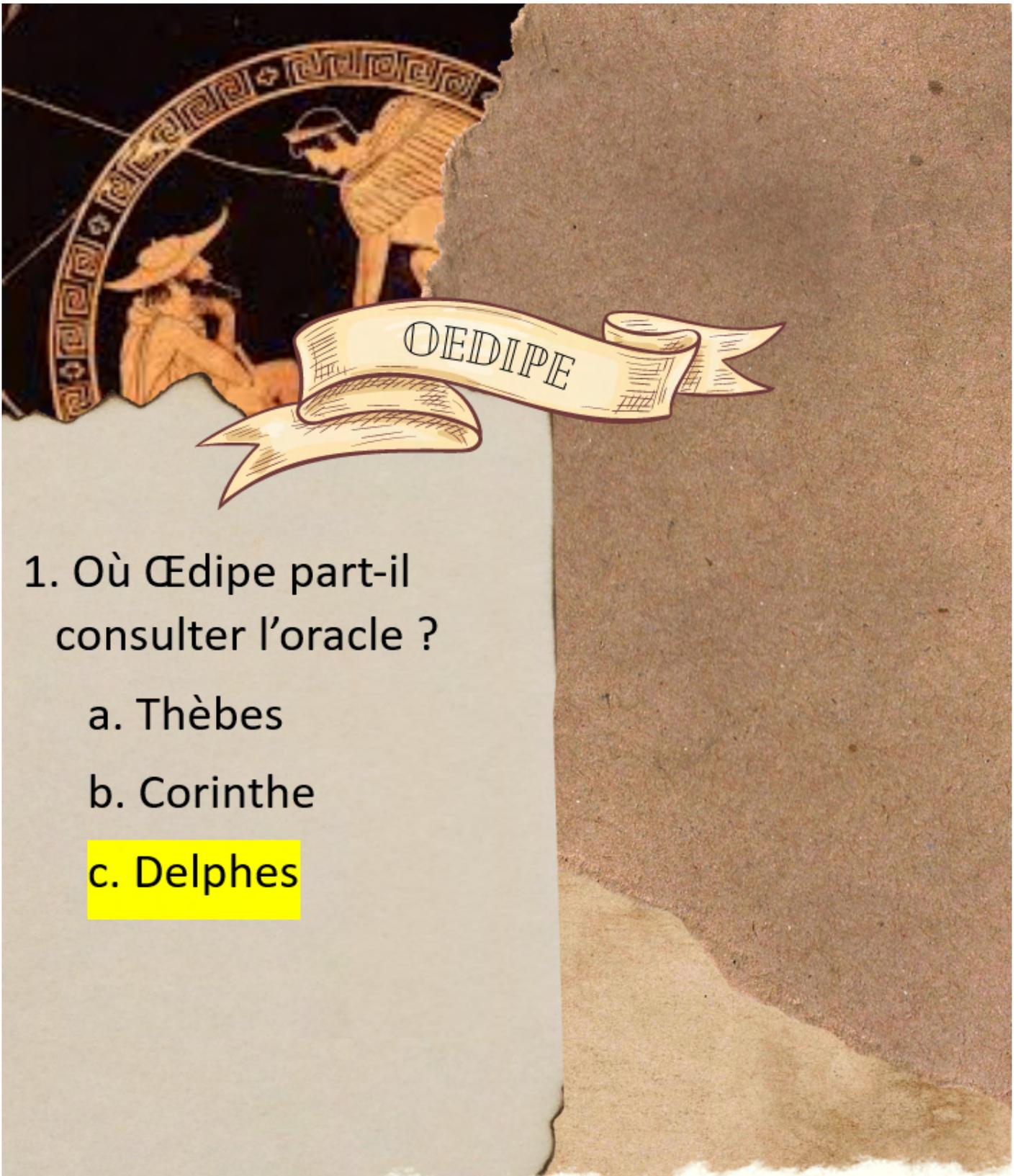


OEDIPE

7. Son triomphe contre le Sphinx valut à Oedipe la popularité de Thèbes et la main de la reine de la cité. Il l'épousa. Ils eurent deux filles :

- a. Electre et Oreste
- b. Eteocle et Polynice
- c. Antigone et Ismène

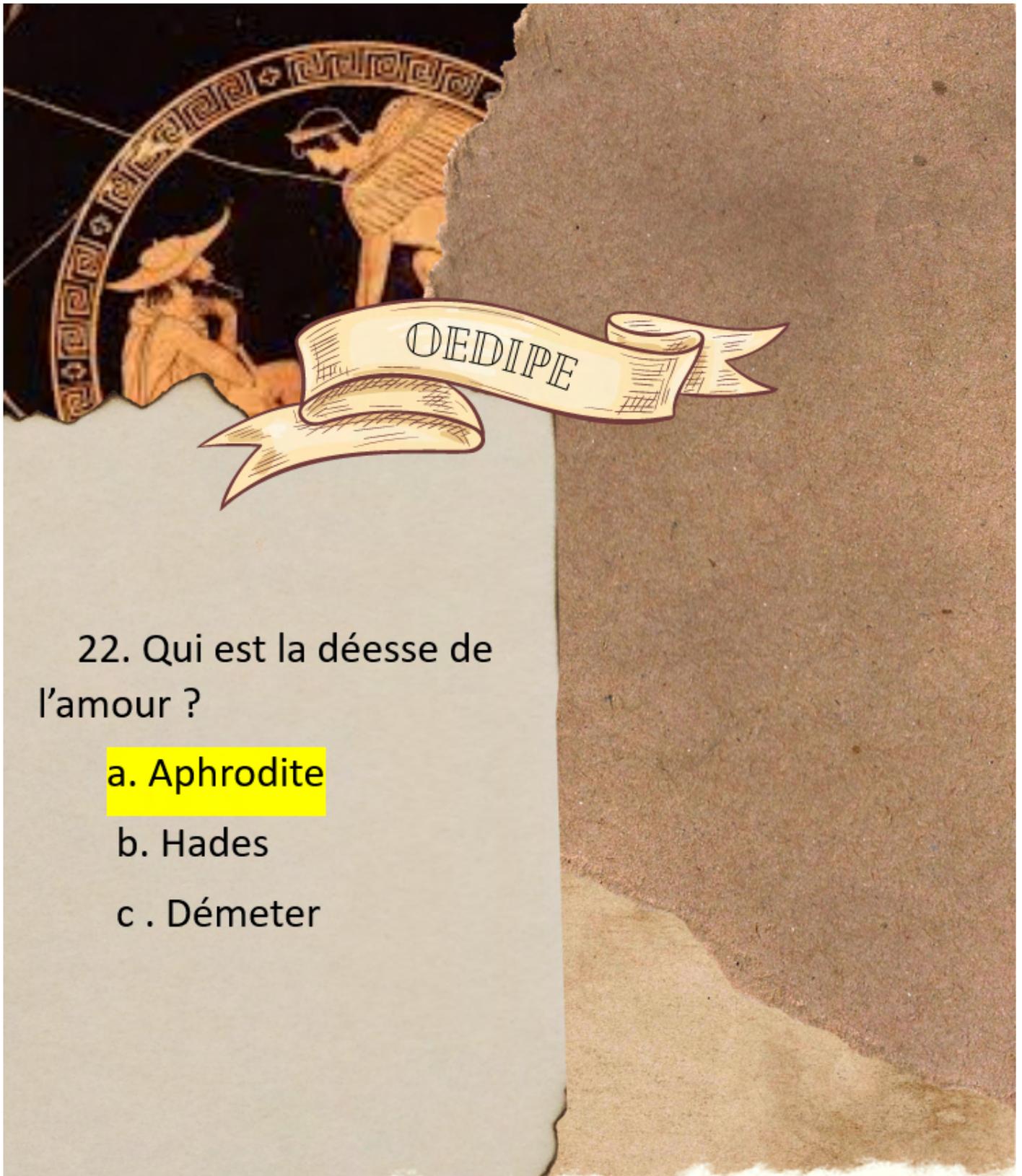
Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



1. Où Œdipe part-il
consulter l'oracle ?

- a. Thèbes
- b. Corinthe
- c. Delphes**

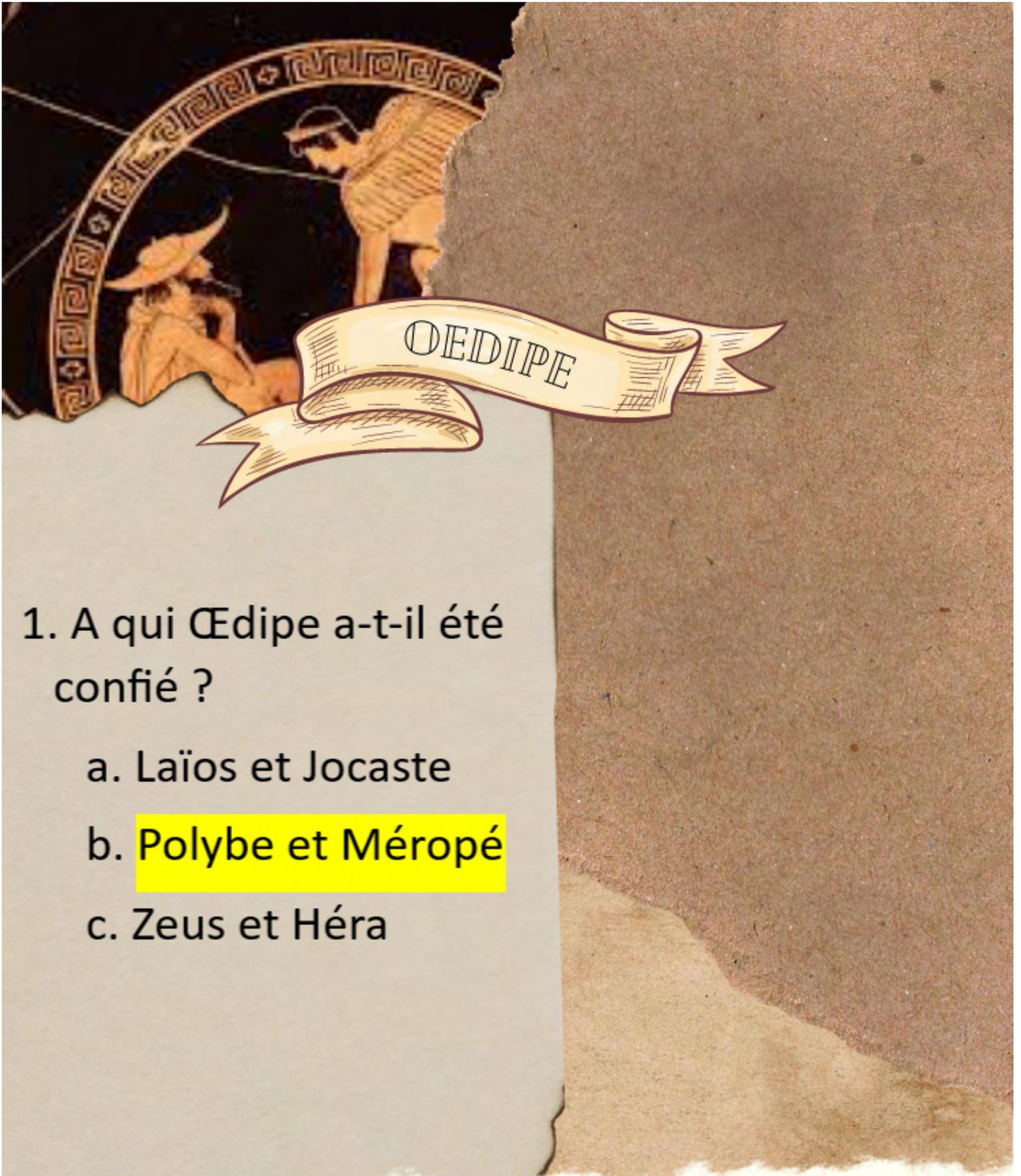
Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous
pose un drôle de question...Répondez-y vite et
continuez votre progression !



22. Qui est la déesse de l'amour ?

- a. Aphrodite
- b. Hades
- c. Démeter

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !



1. A qui Œdipe a-t-il été confié ?

- a. Laïos et Jocaste
- b. Polybe et Mèropé
- c. Zeus et Héra

Sur votre chemin, un vieillard en charrette vous pose un drôle de question...Répondez-y vite et continuez votre progression !

S



S



Réponse :



Le mot sphinx désigne une chimère, Composée d'une tête et d'un buste de femme, d'un corps de lion et d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera à vous... !



Réponse : Ça dépend d'Œdipe.

Combien de
temps vit un
Sphinx
perché sur
son rocher
à l'entrée
de Thèbes?



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !



Réponse : Laïos

Mon premier est une
note de musique ;
Mon second est une
voyelle ;
Mon troisième
compose un
squelette[e1] ...
Mon tout est le nom
d'un personnage
majeur du mythe
d'Œdipe...



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !



Antigone

Réponse :

Mon premier est
un préfixe grec
qui signifie contre
Mon second est
le participe-passé
du verbe aller en
anglais
Mon tout est le
nom d'une des
filles d'Œdipe.



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !



Réponse : Hadès

Je suis l'oncle
du dieu du
soleil mais je
ne vois pas
souvent la
lumière !



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !



Un parricide (Oedipe
en a commis un)

Réponse :

Mon premier est une
préposition.
Mon second est un
féculent en grain, la
plupart du temps blanc.
Mon troisième est le nom
du paresseux qui est ami
avec Manny dans L'âge
de glace.
Mon tout est un crime
puni par les dieux.



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !



Réponse : Son destin

Je suis
Œdipe mais
je ne suis
pas Œdipe.
Qui suis-je ?



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !



Réponse : 7 enfants, soit 4 filles et 3 garçons

Étéocle et Antigone
sont deux enfants
d'une famille
nombreuse. Étéocle a
deux fois plus de
sœurs que de frères et
Antigone a autant de
frères que de sœurs.
Combien d'enfants
sont-ils ?



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !



Réponse : Un laïus

Je suis un long
discours pénible,
Je tiens mon nom
du père d'Œdipe.
Qui suis-je ?



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !



Réponse la 2ème car le lion est mort

Tu es dans le château de Thèbes sombre et plongé dans la terreur à cause de la peste qui ravage la cité. Tu tombes soudain nez à nez avec trois portes, la 1ère où se trouve la peste, la 2ème où il y a un lion qui n'a pas mangé depuis 1 mois, et la 3ème qui cache un terrible incendie. Laquelle choisistu ?



Le mot sphinx désigne une chimère, composée d'une tête et d'un buste de femme, d'un corps de lion et d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera à vous... !



Réponse : Ils n'ont pas joué ensemble

Œdipe et
Jocaste jouent
aux échecs. Ils
ont fait 5
parties, mais les
deux en ont
gagné 3,
comment
est-ce
possible
?



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !



Réponse : En tombant du premier étage.

Si je tombe du
palais de
Thèbes qui fait
50 étages,
comment
puis-je
survivre
?



Le mot sphinx
désigne une chimère,
Composée d'une tête et
d'un buste de femme,
d'un corps de lion et
d'ailes griffées

Cave Sphingem ! Vous tombez nez à nez avec le
sphinx ! Répondez vite à sa question, et la liberté sera
à vous... !

T



I



Gla dius

L'épée te servira
dans la suite du jeu,
pour...

L'épée est composée
d'une lame droite
en métal, d'une
poignée et, à
certaines époques,
d'une garde
protégeant la main
et d'un pommeau.



É pée

Un vieux devin s'arrête devant votre chemin , vous
tend la main et vous offre un étrange ustensile...



TIRESIAS



OBJET

Viat icus

Le Plan
est une carte de
Thèbes...

A un moment de la
partie, tu pourras sortir
cette carte et l'utiliser
pour te déplacer de
ville en ville. Mais
attention ! Ce pouvoir
ne peut être utilisé
qu'une fois en tant
qu'action et pas de
déplacement.



P
lan

Un vieux devin s'arrête devant votre chemin , vous
tend la main et vous offre un étrange ustensile...

LES PIONS (recto-verso)

ŒDIPE 	Œdipe a tenter d'échapper a son destin pendant des années mais il n'y ai jamais parvenu
PERSONNALITÉ : AUDACIEUX	

Laïos est le père biologique D'Oedipe	PERSONNALITÉ : IMPULSIF
---	-----------------------------------

Le sphinx est une créature légendaire qui intervient dans la vie d'œdipe.	SPHINX 
PERSONNALITÉ MALIN	

LAÏOS 
--

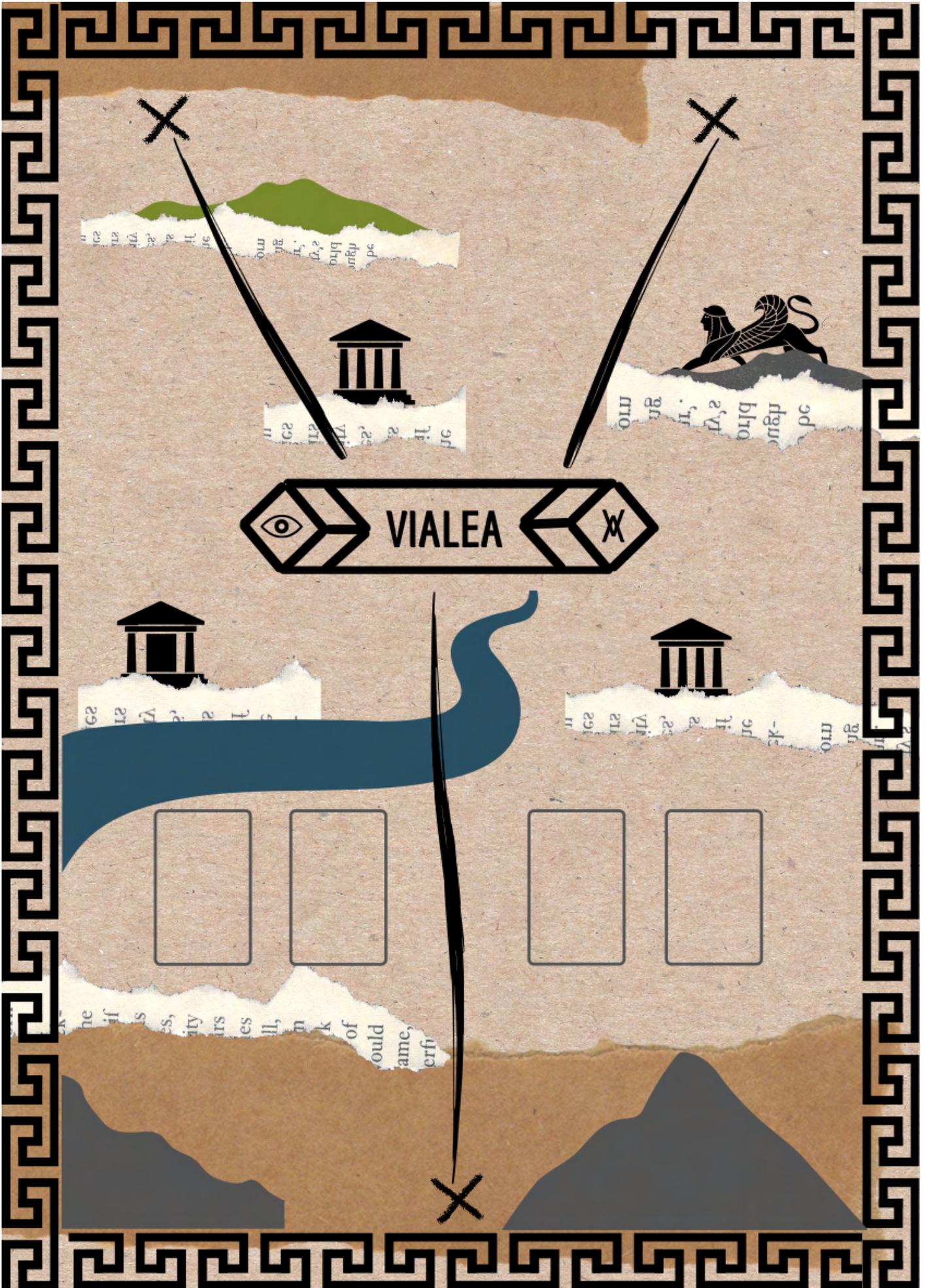
Antigone est l'une des deux filles d'Oedipe	ANTIGONE 
PERSONNALITÉ : DÉVOUÉE	

JOCASTE 

TIRÉSIAS 	Tirésias est un devin aveugle de Thèbes
PERSONNALITÉ : SAVANT	

Jocaste est la mère biologique de Oedipe	PERSONNALITÉ : BIENVEILLANTE
--	--

LE PLATEAU (format A2)



X

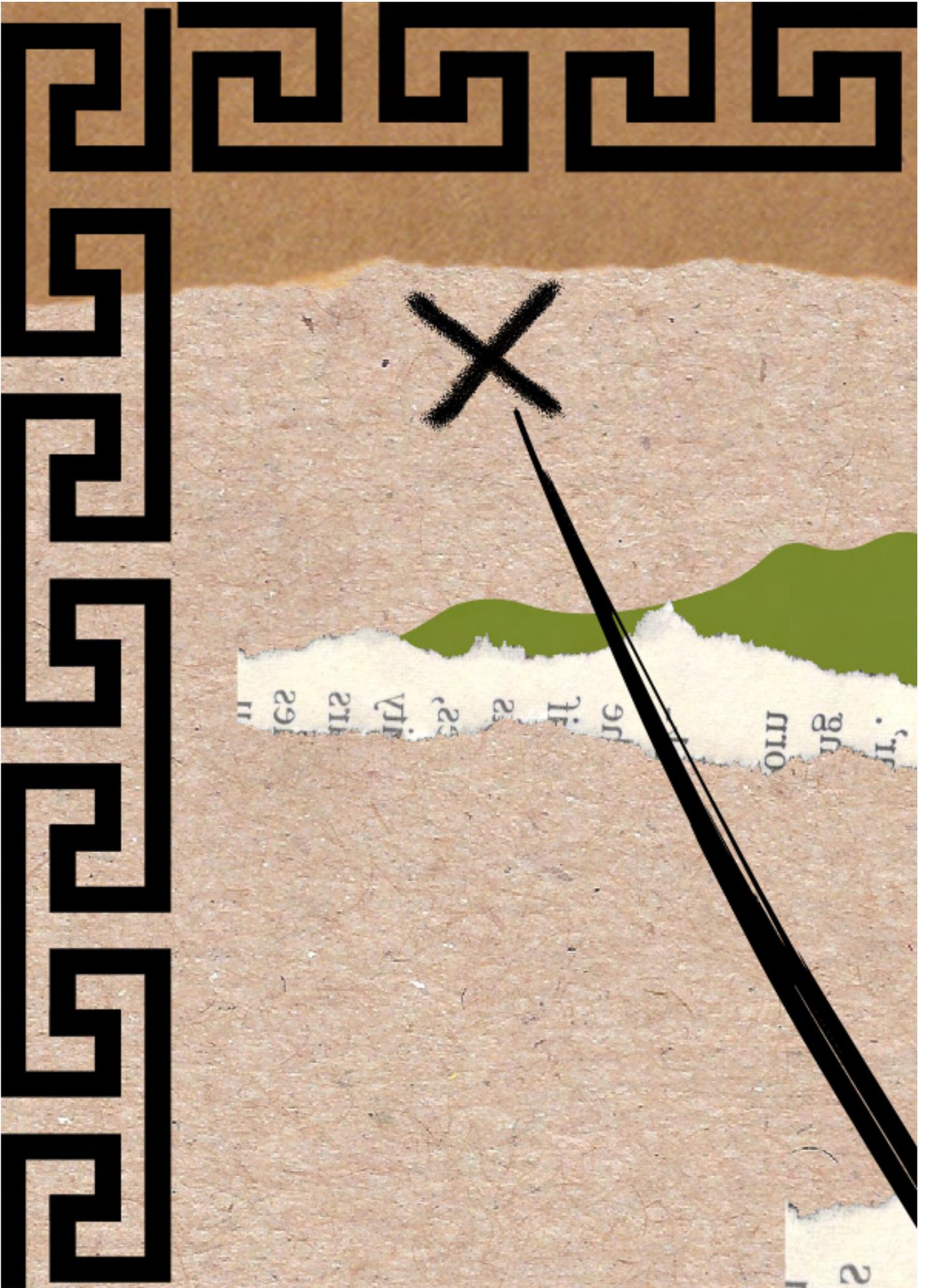
X

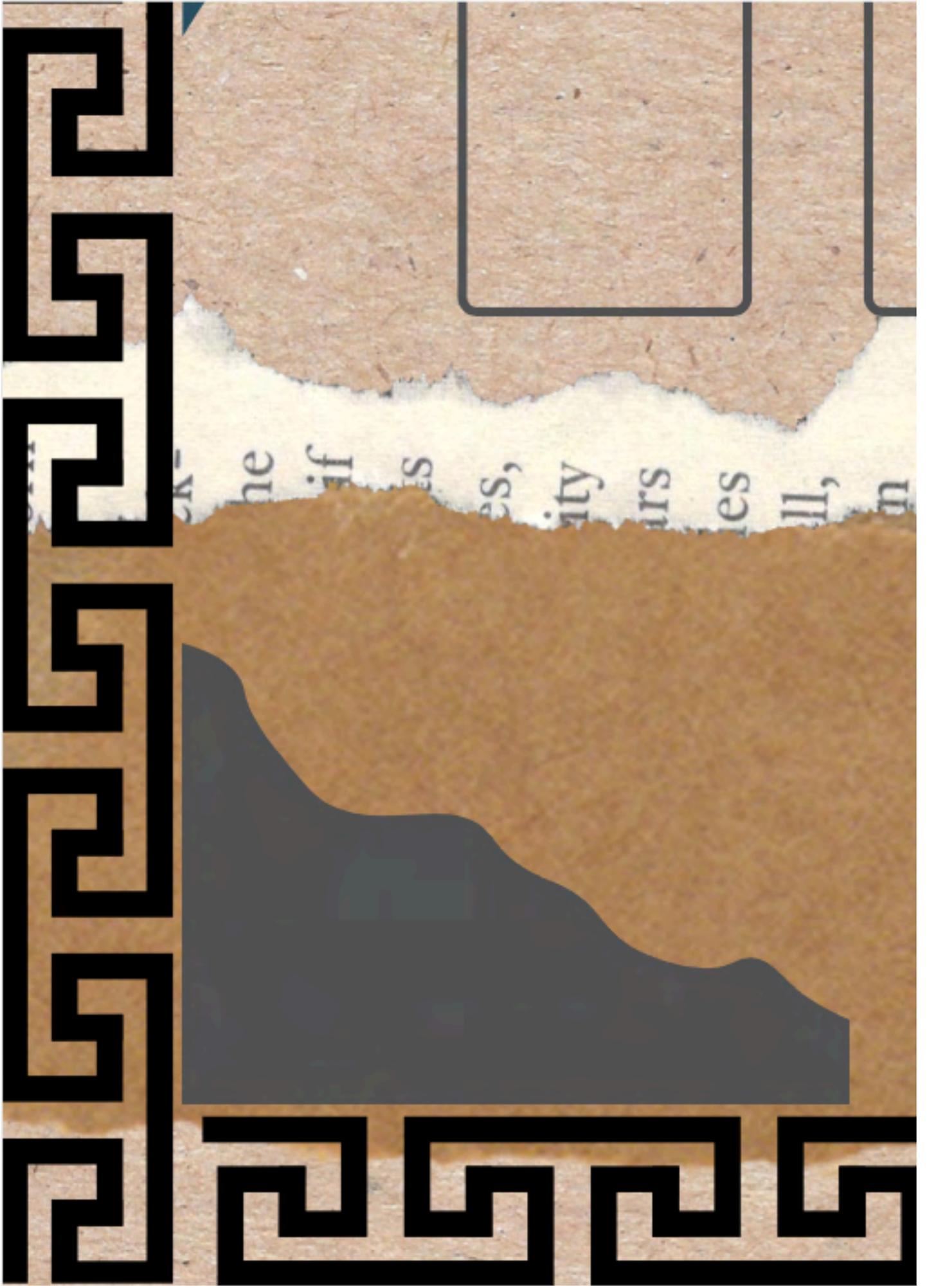


VIALEA

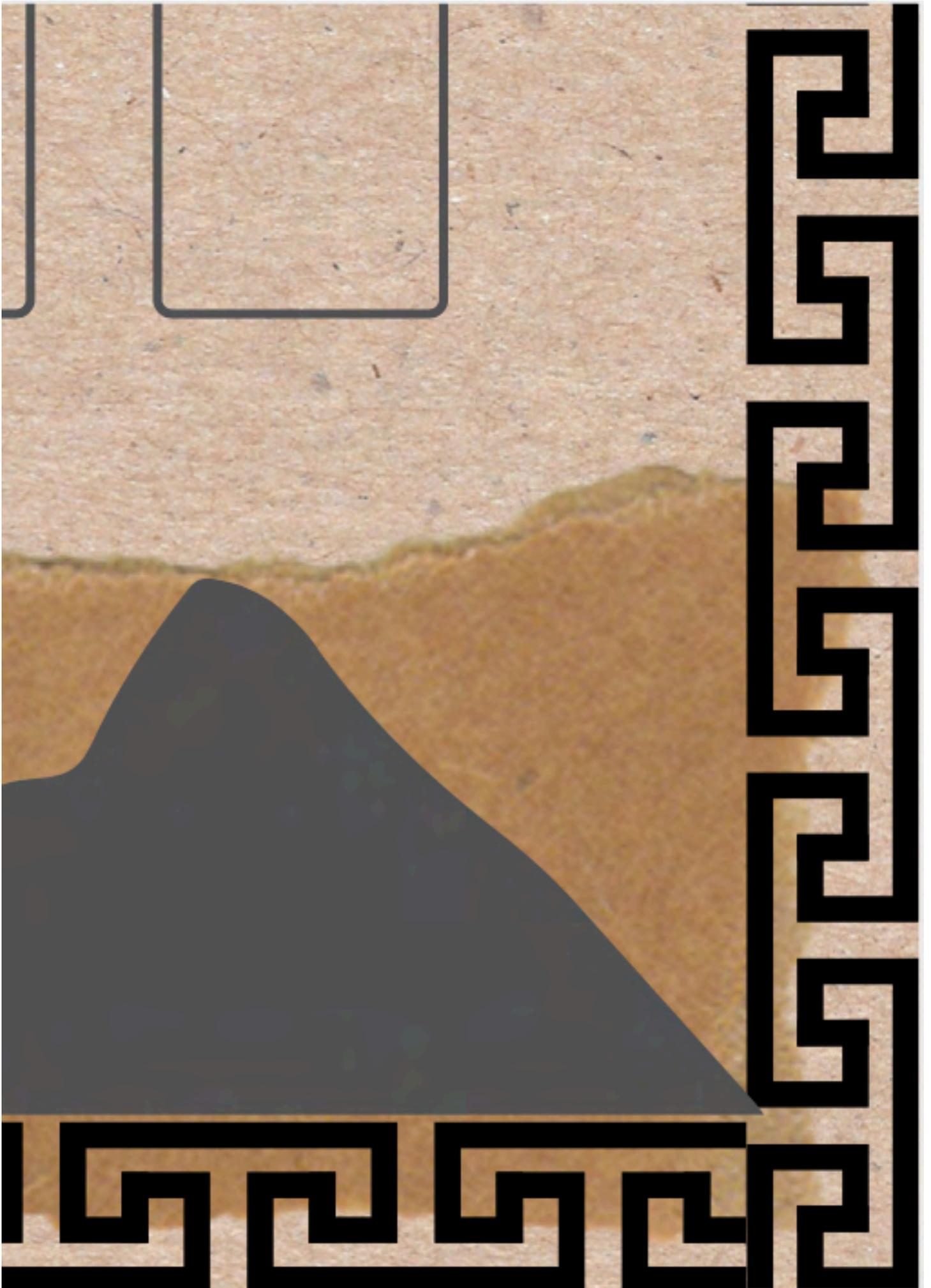


X

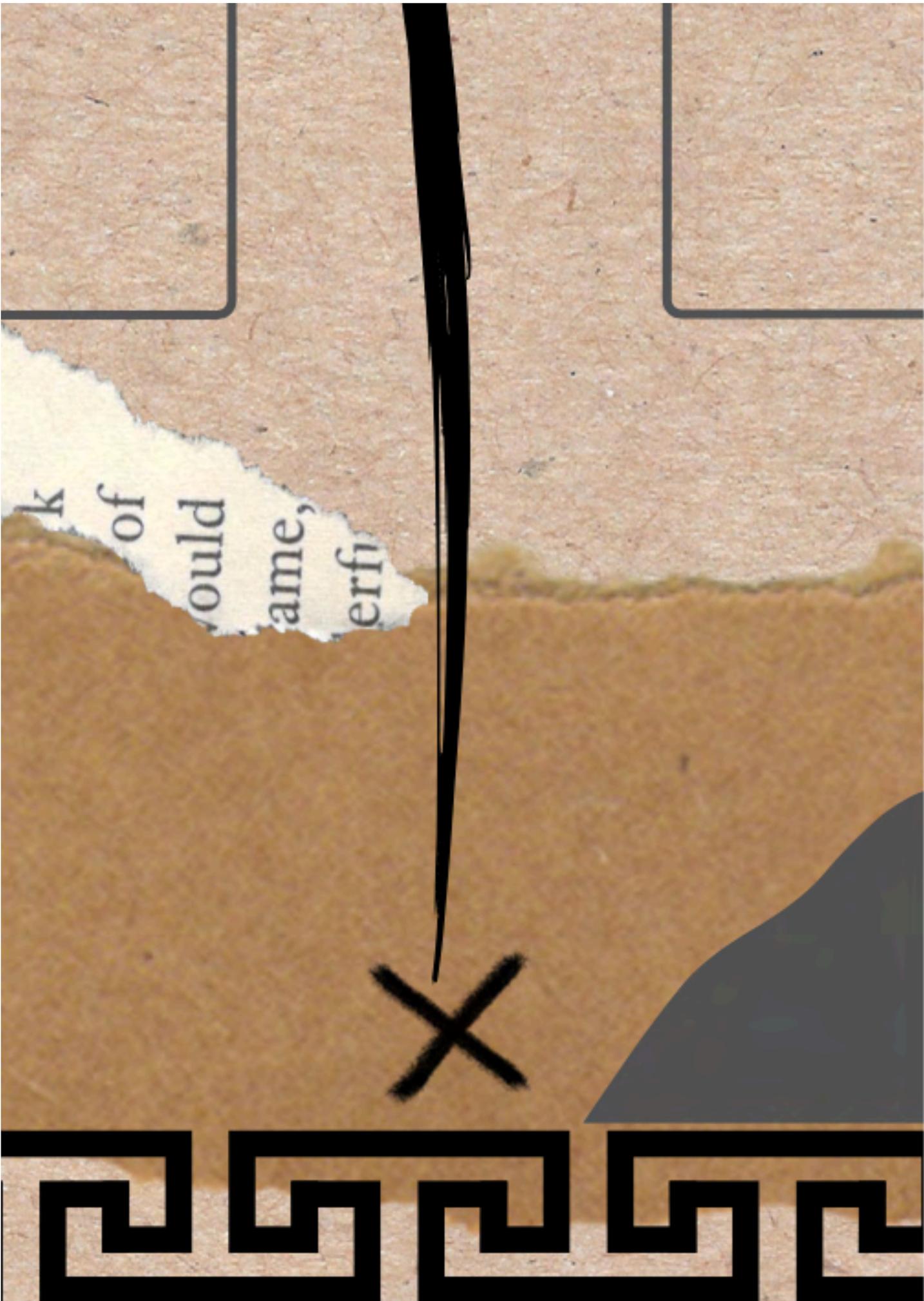








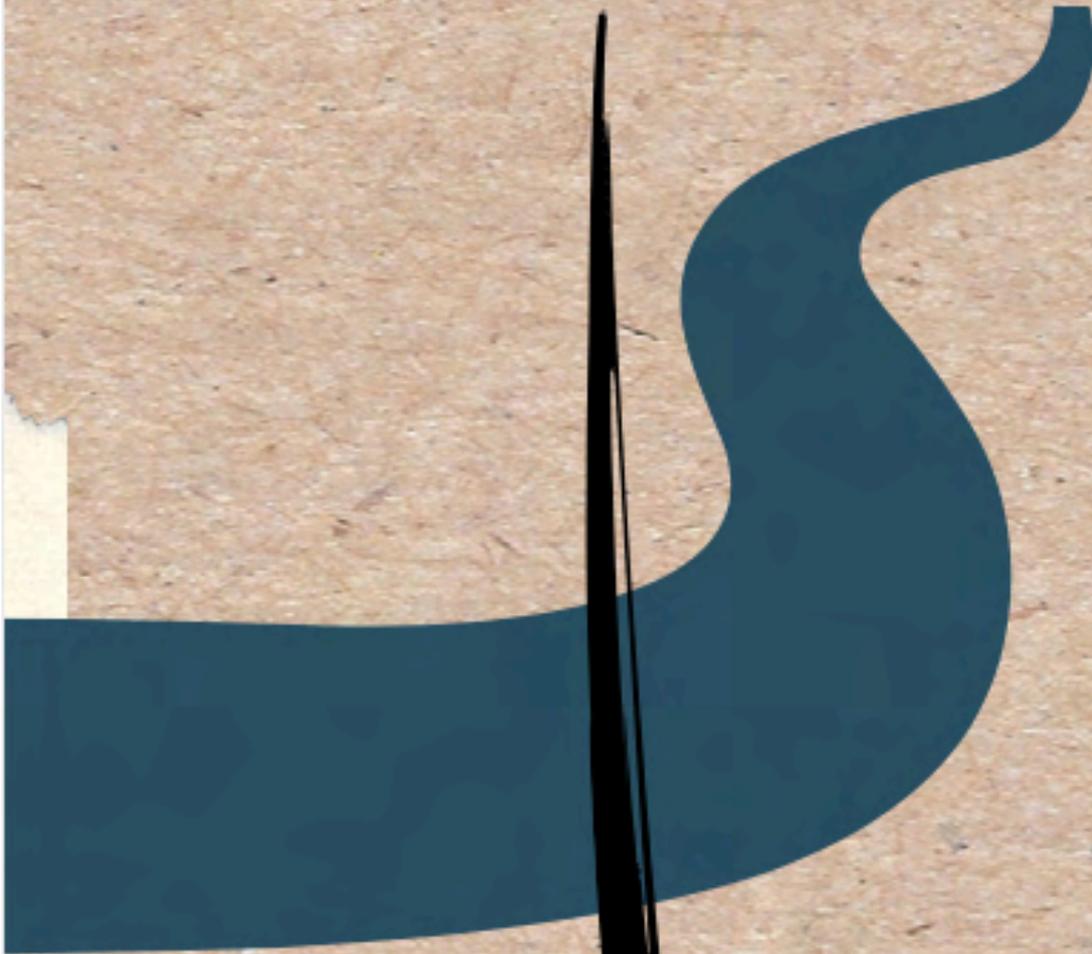








VIALEA



LES CASES



CASE DEPART



AUTRES CASES





CASES ARRIVEES

RECTO



VERSO

