

ŒDIPÉ VS APOLLON, LA RÉVOLTE DU MAUDIT

SOMMAIRE

1. **Nom du jeu**
(feuille collée sur le couvercle de la boîte de jeu)
2. **Nota bene / In lingua Latina**
(feuille collée à l'intérieur du couvercle)
3. **Le plateau de jeu**
4. **Le règlement**
5. **Les cartes**
 - a. **les cartes questions ?**
 - b. **les cartes BONUS**
 - c. **les cartes MALUS**
6. **Les pions**
7. **Les 4 puzzles**
8. **Les références des images**
9. **La galerie de photos**

ŒDIPÉ VS APOLLON

LA RÉVOLTE DU MAUDIT



*Jeu créé au collège du Rhin (Drusenheim)
par les latinistes de 4^{ème}, alias RHENUS
(2022)*

NOTA BENE

1. Le jeu « **ŒDIPÉ VS APOLLON : LA RÉVOLTE DU MAUDIT** » a été imaginé et élaboré par les latinistes de 4^{ème} du Collège du Rhin, situé à Drusenheim , en Alsace.
Leur pseudo est **RHENUS**, emprunté au dieu romain qui a donné son nom au fleuve à côté de leur collège, le Rhin !
2. En créant ce jeu, les latinistes du groupe Rhenus ont eu le souci du développement durable. Ainsi, plusieurs éléments du jeu ont été réalisés à partir de matériaux recyclés :
 - la boîte de jeu est un carton ayant contenu des ramettes de papier A3
 - les revêtements de la boîte et du plateau de jeu, ainsi que de la boîte pour ranger les pions, supports de pions, cartes et dé sont faits de chutes de papier ou de papier kraft
 - le plateau de jeu est un assemblage de deux fonds de carton pour ramettes A3
 - les supports des pions sont des bouchons de bouteille plastique.Les latinistes du groupe Rhenus ont décidé de ne plastifier aucune pièce du jeu.

IN LINGUA LATINA

Les expressions latines ou mots latins présents dans ce jeu :

- dans le règlement

- | | |
|------------------------------|---------------------|
| 1. ad vitam aeternam | 6. idem |
| 2. bis | 7. infra |
| 3. bonus / malus | 8. minimum |
| 4. confer (cf.) | 9. nota bene |
| 5. errare humanum est | |

- sur la boîte de jeu

10. **in lingua latina**
11. **versus / vs**
12. **alias**
13. **Rhenus**

- sur le plateau / les cartes

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 14. bonus / malus (bis) | 19. verba volant, scripta manent |
| 15. errare humanum est (bis) | 20. video |
| 16. homo homini lupus | 21. alea jacta est |
| 17. semper fidelis | 22. felix, felicis |
| 18. virus | |



DELPHES

RÈGLEMENT

Œdipe en a assez ! Cela fait des millénaires maintenant que sa famille et lui subissent la malédiction des dieux : il faut que cela change !

Il a donc décidé de quitter les enfers et d'aller plaider sa cause auprès de Zeus pour que celui qui règne sur l'Olympe change sa vie et son maudit mythe. Mais Apollon, dieu de la Vérité, refuse qu'un mortel empêche l'un de ses oracles de se réaliser : il est prêt à tout pour empêcher Œdipe de parler à Zeus...

BUT DU JEU

Œdipe veut quitter le royaume du dieu Hadès pour accéder à l'Olympe et plaider sa cause auprès de Zeus. Il doit parcourir un long chemin semé d'embûches :

- l'interdiction de sortir des enfers
- les obstacles dressés par Apollon sur le parcours d'Œdipe, sous forme de cartes-questions ou de cartes **MALUS**
- la dispersion des pièces d'un puzzle dont l'image illustre une étape de la vie d'Œdipe. Seul le joueur (ou l'équipe) qui parvient à compléter son puzzle peut rencontrer Zeus

Heureusement, il y a aussi des cartes **BONUS** qui permettront à Œdipe de gagner du temps !

La partie est terminée quand un joueur (ou une équipe) est arrivé sur l'Olympe avec son puzzle complété.

LES JOUEURS

- **Nombre de joueurs** : de 2 à ... autant que vous pouvez en placer autour d'un plateau de jeu. Plus on est de fous, plus on rit !
- **Âge des joueurs** : puisqu'il faut connaître le mythe d'Œdipe et avoir quelques connaissances en latin, disons de 12-13 ans à... **ad vitam aeternam** !

LE MATÉRIEL

La boîte de jeu comprend :

- 1 plateau de jeu (*cf.* description **infra**)
- 1 règlement
- 4 pions-figurines
- 4 supports de pions
- 1 dé (numéroté de I à VI ou de 1 à 6)
- 48 pièces pour 4 puzzles (12 pièces x 4)
- 1 liste des œuvres utilisées (images)
- des cartes **MALUS**, **BONUS**, QUESTIONS

LE PLATEAU DE JEU

Il est composé de 3 parties :

- **les enfers** : point de départ du jeu
- **l'Olympe** : point d'arrivée du jeu

- **la partie centrale** entre les enfers et l'Olympe:

il y a des chemins de cases, rondes ou carrées, de différentes couleurs et 3 tas de cartes.

La couleur et la forme des CASES correspondent à des types de CARTES :

- case dorée ou argentée   : carte **BONUS**
- case noire  : carte **MALUS**
- case de couleur (sauf noir, doré, argenté), ronde ou carrée     : carte QUESTION

La case **DELPHES** permet de relancer le dé : si le dé indique 1, 2 ou 3, le joueur prend un raccourci et arrive sur l'Olympe. Si le dé indique 4, 5 ou 6, le joueur retourne aux enfers.

Devant un **CARREFOUR** de chemins qui se croisent, le joueur choisit la route qu'il va emprunter.

LE PUZZLE

Il y a 4 puzzles différents : chaque équipe doit compléter un puzzle comportant 12 pièces, marquées d'une pastille de couleur. Toutes les pièces ayant une pastille de la même couleur appartiennent au même puzzle.

Pour terminer un puzzle, il faut récupérer les autres pièces en répondant aux questions posées par l'équipe adverse. Si tu obtiens une pièce appartenant à un autre puzzle, tu peux l'échanger avec une autre équipe (si cette équipe est d'accord !).

Nota bene : « 4 puzzles » signifie que 4 équipes jouent en même temps, donc s'il n'y a que 3 équipes, il faut retirer du jeu 1 puzzle (12 pièces d'une même couleur) ; s'il n'y en a que 2, il faut retirer 2 puzzles.

La première équipe qui réussit à compléter son puzzle gagne son entrée sur l'Olympe, peu importe l'endroit du parcours où l'équipe se trouve.

COMMENT JOUER ?

• Les équipes

- 2 équipes adverses au **minimum**, de 1 ou plusieurs joueurs : une équipe joue pour Œdipe, l'autre pour Apollon.
- Œdipe peut avoir des auxiliaires : 1 ou 2 équipes qui l'aideront dans son parcours. **Idem** pour Apollon. Ces auxiliaires pourront donner à leur champion des cartes ou des pièces de puzzle en leur possession.

• Débuter une partie

- Chaque équipe choisit un pion : Apollon ou Œdipe (les autres pions sont des auxiliaires).
- Les pions sont placés aux enfers : chaque équipe lance le dé 1 fois, se déplace sur la case portant le même chiffre que le dé, puis répond à la carte-question lue par l'équipe adverse :

si la réponse est exacte : le joueur peut sortir des enfers. Il se place sur la 1 ^{ère} case devant les enfers. Hadès lui est favorable et lui remet 4 pièces de puzzle. Le joueur relance le dé et commence son parcours	si le joueur se trompe dans la réponse ou tombe sur une case noire : il passe son tour et patiente aux enfers...
--	--

• Le parcours

- Pour avancer, il faut lancer le dé, avancer du nombre de cases donné par le dé, puis prendre une carte correspondant à la couleur de la case et en suivre les indications.
- Lorsque le joueur arrive sur une case  de couleur (sauf noir, doré, argenté), une carte QUESTION est tirée par l'équipe adverse, qui lit la question à voix haute sans donner la réponse. Si le joueur répond correctement, il pourra avancer d'une case. Sinon, il reste sur la case et attend le prochain tour.
- Lorsque le joueur arrive sur une case  de couleur (sauf noir, doré, argenté), une carte QUESTION est tirée par l'équipe adverse, qui lit la question à voix haute sans donner la réponse. Si le joueur trouve la bonne réponse, il reçoit une pièce pour compléter son puzzle. Sinon, il reste sur la case et attend le prochain tour.

• L'Olympe et les enfers

À tout moment, un joueur peut aller soit aux enfers soit sur l'Olympe. Arrivé dans l'un de ces lieux, il doit lancer le dé et se déplacer sur la case qui porte le même chiffre que le dé.

sur l'OLYMPE

- en cas de réponse exacte, le joueur reçoit une pièce de son puzzle ;
- si sa réponse est erronée (**Errare humanum est !**), le joueur quitte l'Olympe et retourne à Delphes. Au prochain tour, il pourra relancer le dé.
- si le puzzle est complet, le joueur ne quitte plus l'Olympe et doit répondre correctement à une dernière question. S'il gagne, Zeus le récompensera en lui donnant ce qu'il désire : à Œdipe (ou un coéquipier) le droit de réécrire le mythe ; à Apollon (ou un coéquipier) : Œdipe a perdu et son mythe restera inchangé

aux ENFERS

- en cas de réponse exacte, le joueur peut quitter les enfers : il reprend le parcours depuis le début et relance le dé
- en cas de réponse erronée ou si le joueur tombe sur une case noire : il passe son tour et patiente aux enfers...

QUESTIONS ?

Quel astre est associé
à Apollon?
(Le soleil)

Apollon est accompagné de
neuf divinités appelées...?
(les muses)

Apollon a déjà tué un monstre
légendaire : lequel?
(Le serpent Python)

Apollon est le dieu de ... ?
(la musique / la lumière)

Dans quelle ville grecque se trouve
le temple le plus célèbre
dédié à Apollon?
(Delphes)

Quel est l'instrument-attribut
d'Apollon ?
(La lyre)

Comment se nomme
la sœur d'Antigone ?
(Ismène)

Comment s'appelle
la sœur d'Ismène ?
(Antigone)

Comment se nomment
les fils d'Oedipe ?
(Étéocle et Polynice)

QUESTIONS ?

<p>Pourquoi les deux fils d'Oedipe lèvent-ils une armée et se battent-ils entre eux? <i>(Pour le trône de Thèbes)</i></p>	<p>De tous les enfants d'Oedipe, Antigone est la seule qui suit et aide son père aveugle : vrai ou faux ? <i>(Vrai)</i></p>	<p>Après une longue errance, Oedipe et sa fille arrivent aux Euménides : vrai ou faux ? <i>(Faux, ils arrivent à Colone.)</i></p>
<p>Tuer son père a été l'une des pires erreurs d'Oedipe, mais il n'est qu'un homme. Quelle citation latine reprend cette idée ? <i>(Errare humanum est. L'erreur est humaine)</i></p>	<p>Antigone a toujours été fidèle à son père : comment dit-on en latin « Toujours fidèle » ? <i>(Semper Fidelis)</i></p>	<p>Les fils d'Oedipe s'entretuent : le seul ennemi de l'homme, c'est l'homme. Quelle citation latine reprend cette idée ? <i>(Homo homini lupus. L'homme est un loup pour l'homme.)</i></p>
<p>Le mythe d'Oedipe, comme beaucoup d'autres, est connu grâce aux écrits. Quelle citation reprend cette idée ? <i>(Verba volant, scripta manent. Les paroles s'envolent, les écrits restent)</i></p>	<p>Qui est le père de Thésée ? <i>(Egée)</i></p>	<p>Aethra est la fille de Thésée, roi d'Athènes : vrai ou faux ? <i>(Faux, c'est sa mère.)</i></p>

QUESTIONS ?

Qui a construit le labyrinthe du Minotaure
(*Dédale*)

Comment s'appelle la mère de Thésée ?
(*Aethra*)

De quelle cite le père de Thésée était-il roi ?
(*Athènes*)

Quel monstre est enfermé dans le labyrinthe ?
(*Minotaure*)

Comment s'appelle la belle-mère jalouse de Thésée ?
(*Médée*)

Thésée partit en Crète pour tuer le Minotaure. Que devait-il faire s'il revenait victorieux ?
(*Il devait hisser des voiles blanches.*)

Qui sont les parents d'Oedipe ?
(*Laïos et Jocaste*)

De quelle divinité la Pythie est-elle l'Oracle ?
(*Apollon*)

« Il y a deux sœurs, l'une donne naissance à l'autre, qui, à son tour, donne naissance à la première » :
qui sont les deux sœurs ?
(*Le Jour et la Nuit*)

QUESTIONS ?

Dans quelle ville de Grèce
Oedipe a-t-il grandi?
(à Corinthe)

Où meurt Oedipe ?
(à Thèbes)

Quel châtimeut s'inflige Oedipe
quand il comprend qu'il a tué son
père et épousé sa mère ?
(Il se crève les yeux.)

Combien Oedipe
a-t-il eu d'enfants ?
*(Il a eu quatre enfants :
2 garçons : Etéocle et Polynice
et 2 filles : Antigone et Ismène)*

Qui est l'épouse d'Oedipe?
(Jocaste)

Où Oedipe a t-il régné ?
(à Thèbes)

Quelle est la récompense
d'Oedipe
pour avoir tué le sphinx ?
(le trône de Thèbes)

Qui est la Pythie ?
(une prêtresse)

Dans quelle ville
se trouve la Pythie ?
(Delphes)

QUESTIONS ?

<p>Pourquoi venait-on consulter la Pythie ? <i>(pour connaître l'avenir, éviter les malheurs et les problèmes)</i></p>	<p>D'où vient le nom de la Pythie? <i>(de Python, le serpent monstrueux vaincu par Apollon)</i></p>	<p>Qui est le dieu des Enfers ? <i>(Hadès ou Pluton, pour les Romains)</i></p>
<p>Quel animal fabuleux est le Gardien des Enfers ? <i>(Cerbère, le chien à 3 têtes)</i></p>	<p>Quels héros sont allés vivants aux Enfers et en sont ressortis ? <i>(Enée, Hercule, Orphée, Ulysse, Thésée, Psyché)</i></p>	<p>Dans quel ordre Oedipe a-t-il parcouru ces villes : Delphes - Thèbes - Athènes - Corinthe - Thèbes? <i>(Thèbes - Corinthe - Delphes - Thèbes - Athènes)</i></p>
<p>Oedipe a-t-il épousé sa mère ou sa soeur ? <i>(sa mère, Jocaste)</i></p>	<p>Oedipe est-il roi de Thèbes, de Delphes ou de Corinthe ? <i>(Thèbes)</i></p>	<p>Quel est le châtiment d'Antigone, fille d'Œdipe : affronter le Sphinx ? avoir les yeux percés ? être enterrée vivante ? <i>(être enterrée vivante)</i></p>

QUESTIONS ?

Quel monstre fut vaincu
par Œdipe ?
(le Sphinx)

En quittant Thèbes avec sa fille,
Oedipe, en admettant qu'il ait parlé
latin, ne pouvait plus dire "vidéo" :
pourquoi ?
(Il était devenu aveugle.)

Dans ce jeu,
on lance souvent le dé.
Quelle expression latine signifie
« Le dé est jeté » ?
(Alea jacta est.)

Quelle déesse recherche
sa fille, enlevée
par le dieu des enfers ?
(Déméter)

À quel châtiment sont condamnées
les Danaïdes aux enfers ?
*(À remplir sans fin un tonneau percé
ou des jarres percées)*

Quel nom porte les 9 filles
de Zeus et de Mnémosyne,
déeses représentant les idées
artistiques et intellectuelles?
(Les Muses)

Quelle est la 1^{ère} lettre
de l'alphabet grec ?
(alpha)

Résous ce calcul :
 $MDCV + CDXVII = ?$
(2022)

Quelle est la XV^{ème} lettre
de l'alphabet grec ?
(omicron)

QUESTIONS ?

Œdipe l'a rarement été :
que signifie l'adjectif latin
« felix, felicis » ?
(heureux)

Œdipe, errant, n'a plus de foyer.
Qui est la déesse du foyer ?
*(Hestia pour les Grecs, Vesta pour les
Romains)*

Combien d'énigmes le Sphinx
pose-t-il à Œdipe ?
(Nous en connaissons 2.)

Zeus / Jupiter l'a séduite
en se métamorphosant
en taureau blanc : qui est-ce ?
(Europe)

Quelle lettre grecque porte le nom
d'une voile, d'une embouchure et ...
d'un virus ?
(delta)

Quel monstre terrifiait la ville de
Thèbes avant l'arrivée d'Œdipe ?
(Le Sphinx)

Lorsqu'Oedipe vit le jour,
ses parents l'abandonnèrent :
pourquoi ?
*(Un oracle leur avait appris
que l'enfant tuerait son père.)*

Après les révélations de la Pythie,
Œdipe se querelle avec un homme
âgé et sa troupe : comment se
termina cette rencontre ?
(Oedipe tua le vieil homme.)

Que fit Oedipe
après avoir appris la vérité sur sa
naissance et les crimes commis ?
*(Il se creva les yeux avec une épingle
appartenant à sa mère
et mena une vie d'errance.)*

BONUS

HERMÈS TE PORTE
JUSQU'À LA CASE
DE TON CHOIX

RELANCE LE DÉ

VA DIRECTEMENT
SUR L'OLYMPÉ

PEU IMPORTE TA RÉPONSE À LA
PROCHAINE QUESTION :
TU RECEVRAS 1 PIÈCE
DE TON PUZZLE

ZEUS TE SORT DES ENFERS :
VA SUR L'OLYMPÉ
POUR LE REMERCIER

SORS DES ENFERS

HADÈS EST DE TON CÔTÉ :
ENVOIE LE JOUEUR LE PLUS
AVANCÉ AUX ENFERS

RELANCE LE DÉ

RETIRE 1 PIÈCE DE PUZZLE
À L'UN DE TES ADVERSAIRES

BONUS

ATHÉNA TE PROTÈGE :
DURANT 2 TOURS,
TU N'IRAS PAS AUX ENFERS

AVANCE D'UNE CASE

AVANCE DE 3 CASES
ET REJOUÉ

RÉPONDS CORRECTEMENT À LA
PROCHAINE QUESTION
ET PRENDS 2 PIÈCES DE PUZZLE

FAIT RECULER TON
ADVERSAIRE DE TROIS
CASES

LES DIEUX T'OFFRENT
UN VOYAGE
SUR L'OLYMPÉ

AVANCE DE 3 CASES

CHASSE L'UN DE TES
ADVERSAIRES DE L'OLYMPÉ

SI TU RÉPONDS CORRECTEMENT À LA
PROCHAINE QUESTION,
VA SUR L'OLYMPÉ

BONUS

CHASSE L'UN DE TES
ADVERSAIRES DE L'OLYMPÉ
ET PRENDS SA PLACE

AUCUN MALUS POUR TOI
DURANT DEUX TOURS

DÉGASE T'EMMÈNE
VERS LA PROCHAINE
CASE-QUESTION

AVANCE DE QUATRE CASES

REÇOIS 1 PIÈCE
DE TON PUZZLE

AVANCE DE DEUX CASES

ÉCHANGE TA PLACE
SUR LE PLATEAU
AVEC L'ADVERSAIRE
DE TON CHOIX

MALUS

L'oracle a prédit que tu perdrais
3 pièces de ton puzzle
et sa prophétie se réalise,
malheureusement pour toi !

La pire des malédictions
s'abat sur toi :
retourne à la case départ

Comme Œdipe, tes yeux sont crevés.
Quand ton dé affichera un 6, tu ne
pourras pas le voir
et tu resteras bloqué sur ta case

Tes pieds ont enflé,
tu avances moins vite :
repose-toi pendant 2 tours.

Tu erres sur le mont Cithéron,
abandonné... Passe ton tour

Mercurte te vole
2 pièces de ton puzzle

Par ta faute,
le Sphinx a perdu ses ailes :
recule de 3 cases

Tu es condamné à mort pour avoir
enterré ton frère : pour survivre,
échange ta place
avec ton voisin de gauche
ou tu seras éliminé de la partie

La peste frappe Thèbes :
pour survivre, échange ta place
avec ton voisin de droite

MALUS

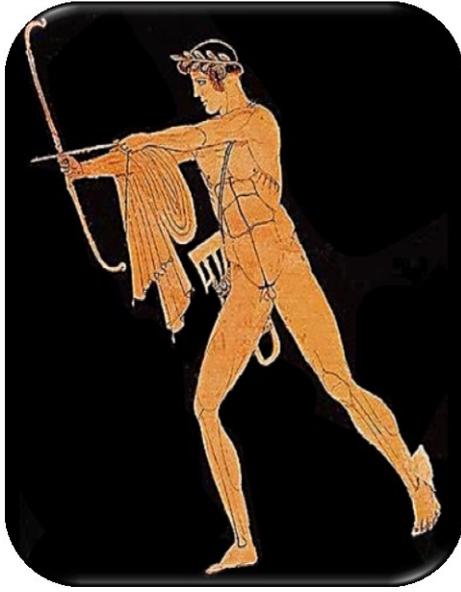
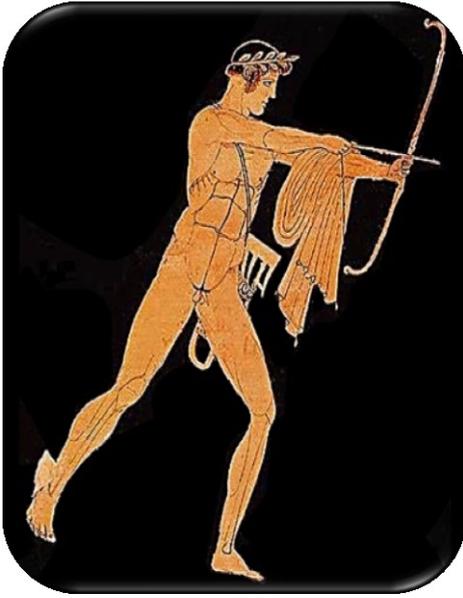
Tu rencontres Antigone
qui te narre ses malheurs :
recule de 2 cases
car tu as perdu du temps

Erreur de parcours :
tu te diriges vers le Rhin
au lieu de la Grèce.
Recommence le jeu
sur un autre chemin.

Le Sphinx terrorise Thèbes.
Tous les joueurs perdent
1 pièce de puzzle

Pas de chance :
va directement aux enfers.
Tu y seras bloqué 1 tour.

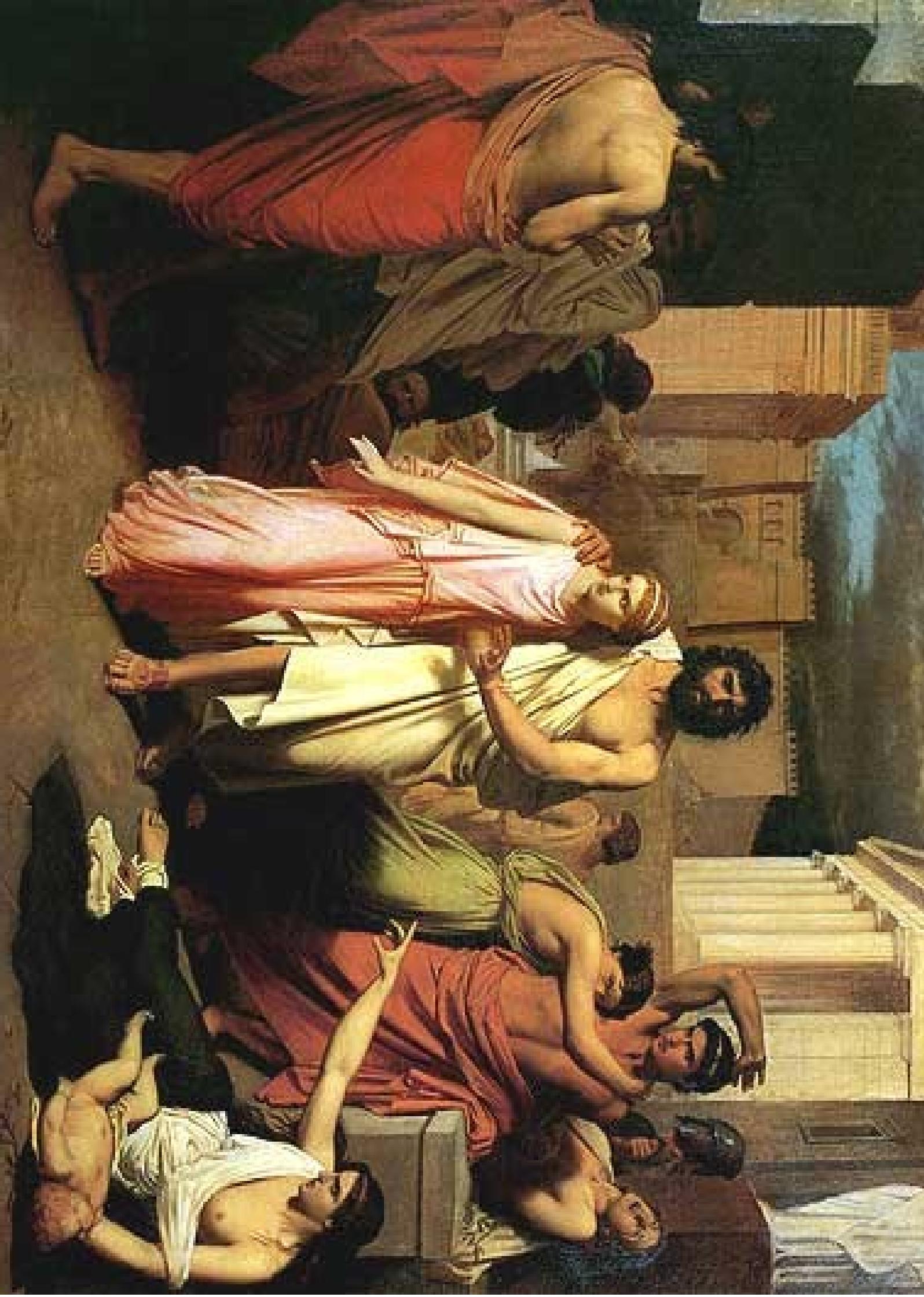
Tu te bats contre Étéocle et Polynice.
Le combat tourne mal
et tu perds 2 pièces de ton puzzle.













LES PUZZLES

Peintre de Codros
La Pythie

(Kylix, 440-430 av.JC
, Altes Museum. Berlin)

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Pythie>



Charles Jalabert,
Œdipe et Antigone ou La peste de Thèbes

(1842, Musée des Beaux-Arts, Marseille)

<https://eduscol.education.fr/odysseum>

François-Xavier Fabre
Œdipe et le Sphinx

(1806-1808, Dahesh Museum of Art, New York)

<https://www.ralentirtravaux.com>



Gustave Moreau,
Œdipe et le Sphinx

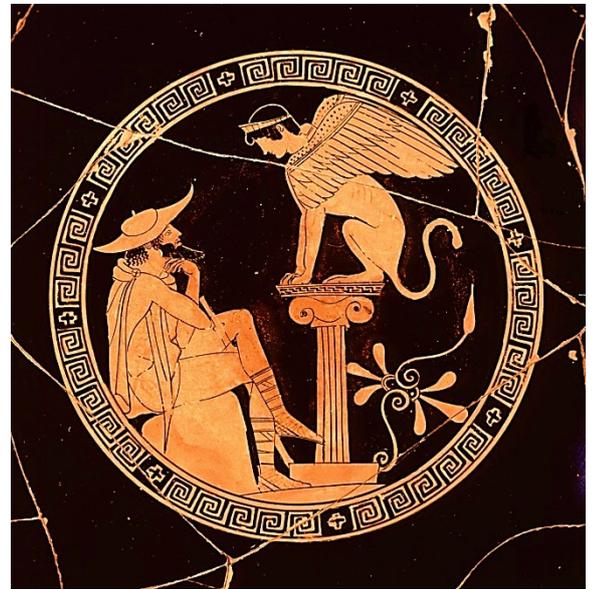
(1864, Metropolitan Museum of Art, New York)

<https://www.akg-images.fr/archive>

LA COUVERTURE DU JEU

Œdipe et le sphinx

Kylix attique à figures rouges,
(480-470 av. J.-C., Musées du Vatican)



LES PIONS-FIGURINES

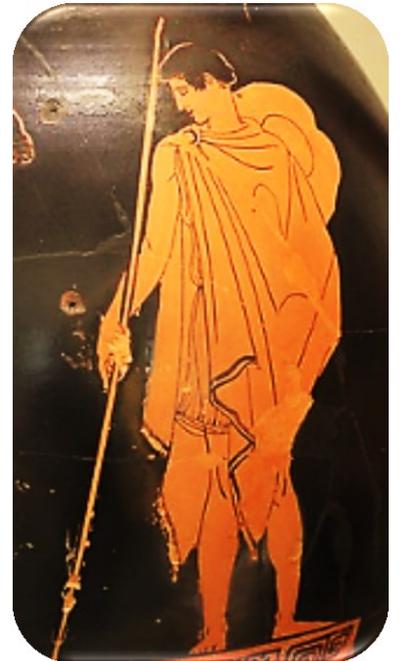


Apollon

(et Artémis tuent les Niobides)
Cratère attique
(460-450 av. .JC
Musée du Louvre, Paris)

Oedipe et le Sphinx

vase grec
(V^e siècle av. JC,
Altes Museum, Berlin)

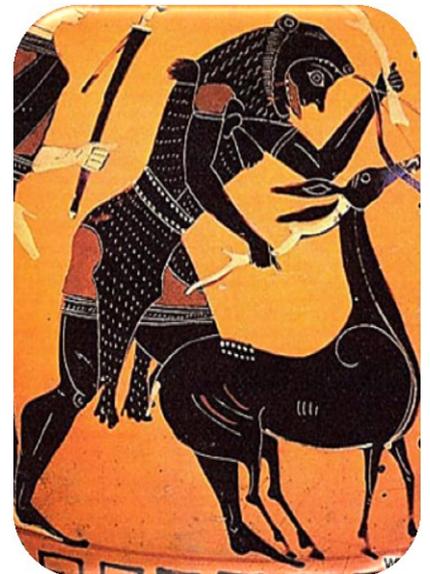


Sphinx

(vers 570 av. J.-C)
Musée national archéologique
Athènes

Héraklès et la biche aux pieds d'airain

Amphore attique à figures noires
(540-530 av.JC, British Museum, London)



ŒDIPÉ VS APOLLON, LA RÉVOLTE DU MAUDIT

Photos 1 et 2 : la partie débute



ŒDIPÉ VS APOLLON, LA RÉVOLTE DU MAUDIT

Photos 3 et 4 : en cours de partie



ŒDIPÉ VS APOLLON, LA RÉVOLTE DU MAUDIT

Photo 5 : l'un des puzzles en cours de réalisation

