

Instructions :

- 1- Regardez sur votre ordinateur les 5 dernières pages**
- 2- Imprimez toutes les pages sauf les 5 dernières, mais pas en recto-verso**
- 3- Munissez-vous de ciseaux, d'un tube de colle et d'un rouleau de ruban adhésif**
- 4- Suivez les instructions à la fin de chaque catégorie**



Memento mori



Sommaire :

I / Introduction

II / Matériel

III / But du jeu

IV / Avant de commencer

V / Déroulement du jeu

VI / Fin de partie

VII / Latine loquamur

I / Introduction

Dans l'antiquité, on croyait que nul ne pouvait échapper au **fatum**, destin décidé par les dieux. Dans ce jeu, vous incarnez un personnage du mythe d'Œdipe et vous cherchez à retarder votre destin et ainsi votre entrée **in Inferis**. Vous devrez pour cela répondre à de nombreuses énigmes et lutter contre vos adversaires. Et souvenez-vous : le but n'est pas d'avancer mais de reculer pour échapper le plus longtemps possible à votre **fatum**...

*Quod bonum faustum felix
fortunatumque sit !*

Modus ludendi

A partir de 8 ans
Joueurs 2-6

II/ Matériel



I plateau de jeu

I dé énigme

I dé à six faces (de 1 à 4)

VI pions pour les personnages



VI cartes personnages

VI cartes bonus



XII cartes malus

XXXII cartes énigmes



I chronomètre (votre téléphone)



I règle du jeu

III / But du jeu

Celui qui gagne est celui qui aura su retarder son destin et donc arriver le dernier **in**

Inferis.

IV/ Avant de commencer

Avant de commencer, préparez le plateau et disposez les cartes énigmes face cachée sur la table.

Mélangez les cartes personnages et tirez au sort celui que vous allez incarner. Pour ce faire les cartes personnages sont placées face cachée sur la table et chaque joueur en pioche une.

Chacun possède une carte **bonus** et deux cartes **malus** qu'il place devant lui.

V / Déroulement du jeu

Avant de commencer la partie, chaque joueur tire le dé classique. Le joueur qui a fait le plus petit nombre au dé commence ; ensuite les autres joueront dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur à se lancer dans la partie tire le dé. S'il fait trois, il n'avance pas ; sinon il avance du nombre indiqué par le dé et suit les règles du jeu.

Alea jacta est !

A son tour, le joueur lance le dé énigme et avance du nombre de cases correspondant.

S'il tombe sur une case « passez votre tour », il ne joue pas pendant un tour. S'il tombe sur une case « rejouez », il tire à nouveau le dé. S'il tombe sur une case neutre, il ne se passe...rien !

Enfin s'il tombe sur une case énigme, il doit répondre à une énigme posée par le joueur assis à sa gauche. Répondre juste à une énigme permet de retarder son destin.

Si on échoue, on avance. Si on répond correctement, on recule. Pour savoir de combien de cases on avance ou on recule, on tire le dé énigme et c'est ce chiffre qui est à appliquer sur le plateau.

Plus on progresse dans le jeu, moins le temps accordé pour répondre aux énigmes est long. Entre la ligne de départ et le premier croisement, vous avez 50 secondes pour répondre à l'énigme ; entre le premier et le second croisement, vous avez 40 secondes, entre le second et la ligne d'arrivée, vous avez 30 secondes.

Festina... non lente !

Les cartes bonus et malus ne peuvent être utilisées qu'une fois chacune, lorsque l'on croise le chemin d'un autre personnage sur le plateau de jeu. La carte bonus sert à mieux retarder son destin. On peut utiliser

sa carte malus sur n'importe quel personnage du jeu pour l'empêcher de retarder son destin.

Parmi les cartes énigmes est cachée une carte **Pestis** ! Lorsque un joueur en tire une, la peste se répand parmi tous les joueurs. Soit le personnage choisit de continuer d'avancer, même malade. Soit il choisit de ne pas tirer le dé et de répondre à une énigme.

S'il décide de continuer à jouer malgré la maladie, lorsqu'il tirera le dé, il devra ajouter 2 au chiffre donné.

S'il décide de répondre à l'énigme et qu'il y répond correctement, il est guéri et peut reprendre la partie normalement.

VI / Fin de partie

In fine, on s'arrête quand il ne reste plus qu'un joueur sur le plateau et que les autres sont donc **in Inferis**.

VII/ Latine loquamur

- **Memento mori** : souviens-toi que tu mourras
- **Quod bonum faustum felix fortunatumque sit** : que cela soit bon, favorable, heureux et favorisé par la fortune
- **Alea jacta est** : le sort en est jeté
- **Festina... non lente** : ne te hâte pas lentement (librement inspiré de la citation **Festina lente**)
- **In fine** : à la fin
- **In Inferis** ; aux Enfers
- **Aenigma** : énigme
- **Cogitatio** : réflexion
- **Bonus** : bonus
- **Malus** : malus
- **Latine loquamur** : parlons en latin
- **Modus ludendi** : Mode d'emploi

Instructions pour la règle du jeu :

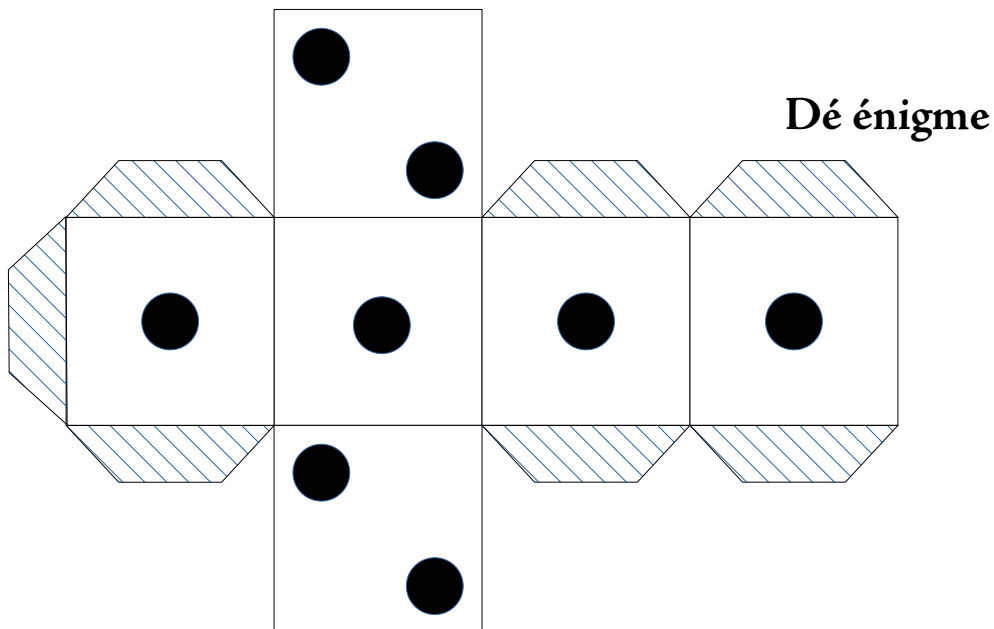
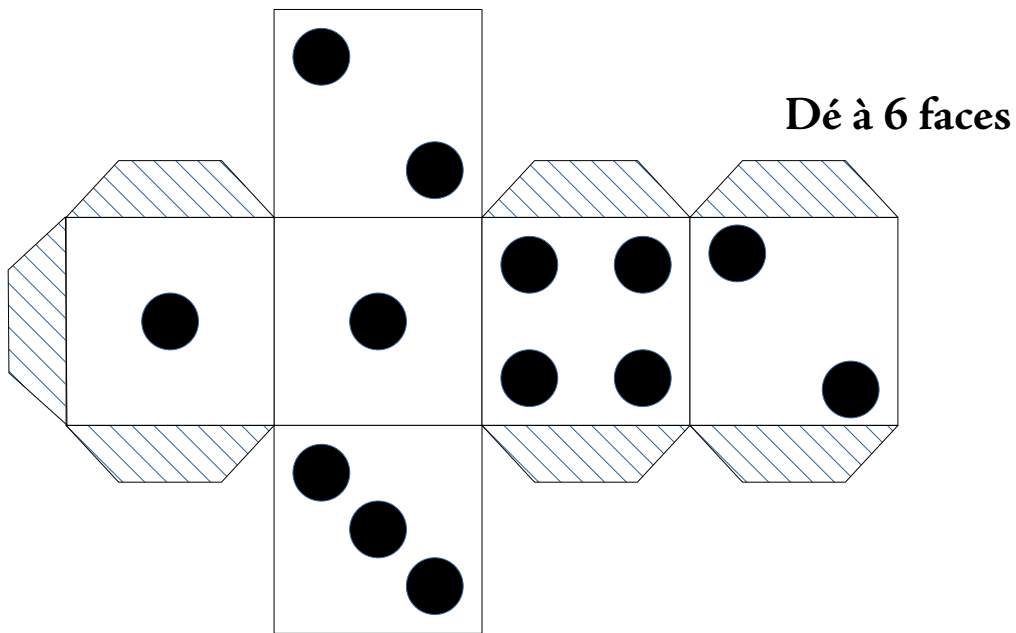
- 1- Découpez le 1 et le 10 selon la ligne noire et en laissant le blanc
- 2- Pliez les autres pages selon la ligne noire (ne découpez pas le blanc)
- 3- Collez le 1 au dos du 2, le 3 au dos du 4, le 5 au dos du 6, le 7 au dos du 8 et le 9 au dos du 10
- 4- Découpez le blanc des bords





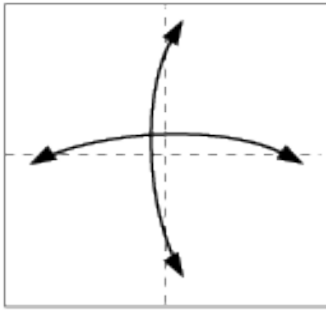
Instructions pour le plateau :

1- Scotchez les deux parties de façon à ce qu'elles correspondent

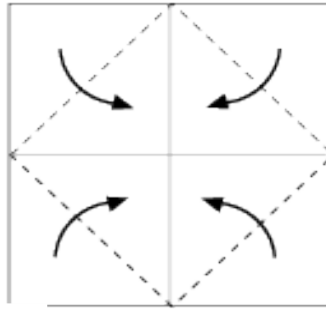


Instructions pour les dés :

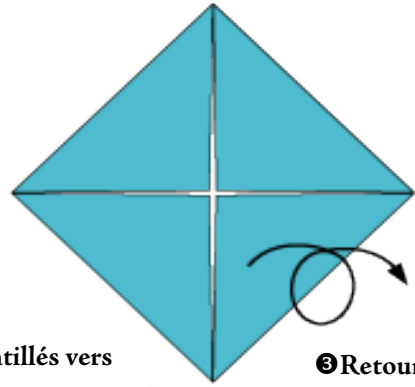
- 1- Découpez précisément les dés**
- 2- Pliez sur toutes les lignes, y compris celles des parties hachurées**
- 3- Dépliez**
- 4- Appliquez de la colle sur toutes les parties hachurées**
- 5-Pliez de droite à gauche (terminez par la partie avec 3 parties hachurées)**



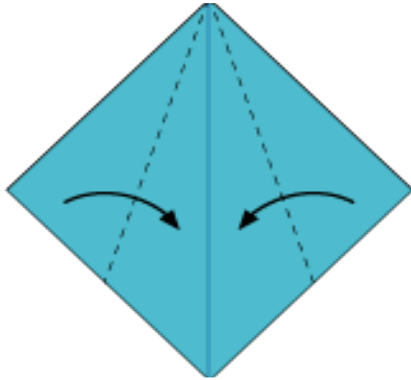
① Pliez sur les lignes en pointillés pour faire des creux puis dépliez



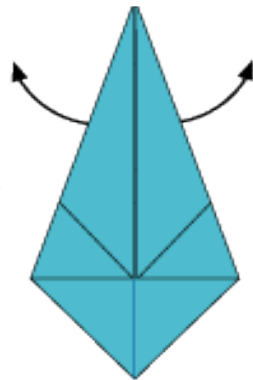
② Pliez sur les lignes en pointillés vers le centre



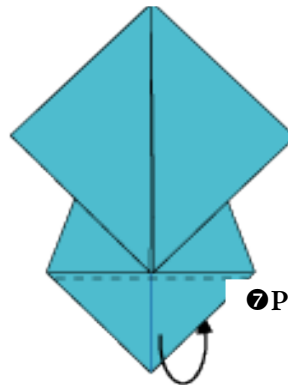
③ Retournez



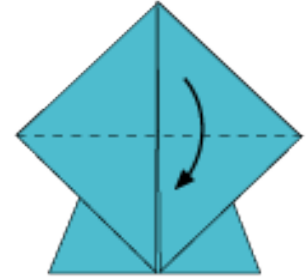
④ Pliez sur les lignes en pointillés vers la ligne du milieu



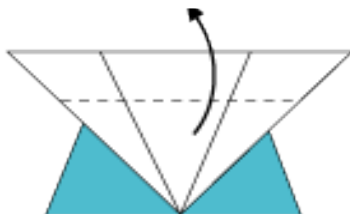
⑤ Ouvrez la face de derrière



⑥ Pliez sur la ligne en pointillés vers l'arrière



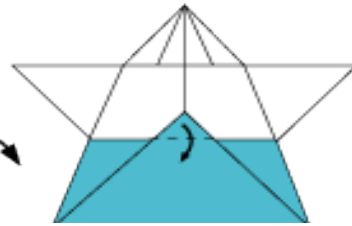
⑦ Pliez sur la ligne en pointillés



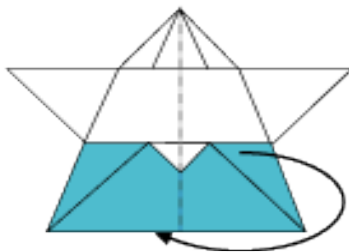
⑧ Pliez sur la ligne en pointillés



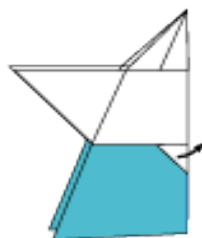
⑨ Retournez



⑩ Pliez sur la ligne en pointillés

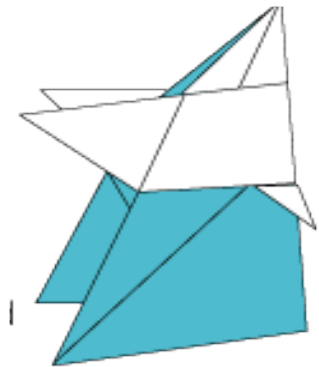


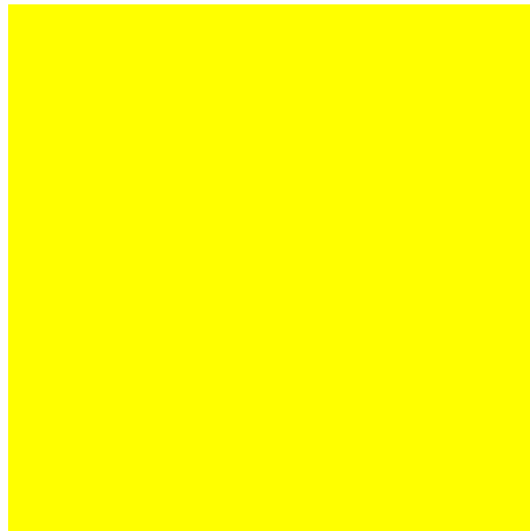
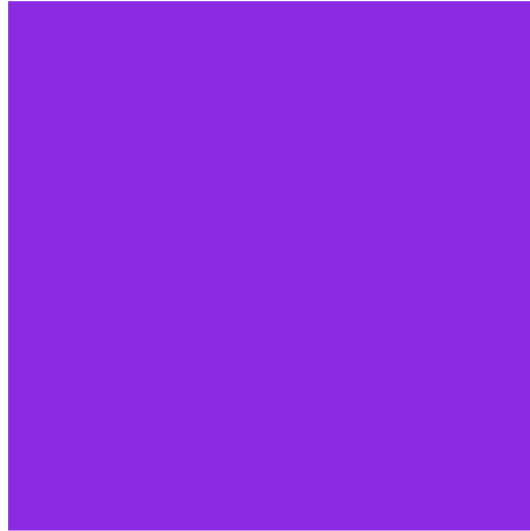
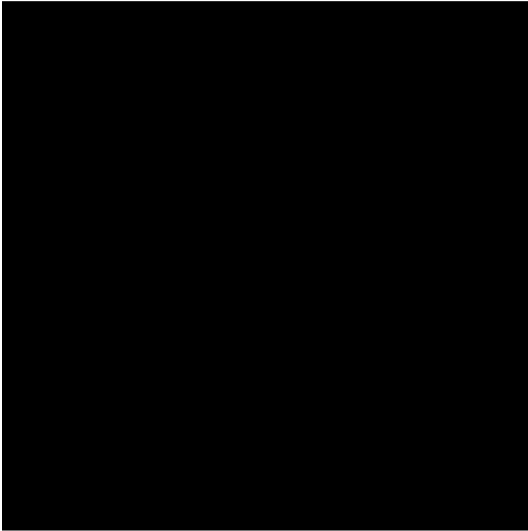
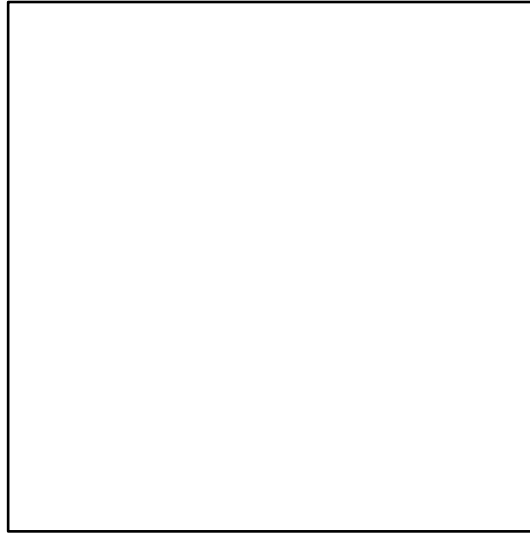
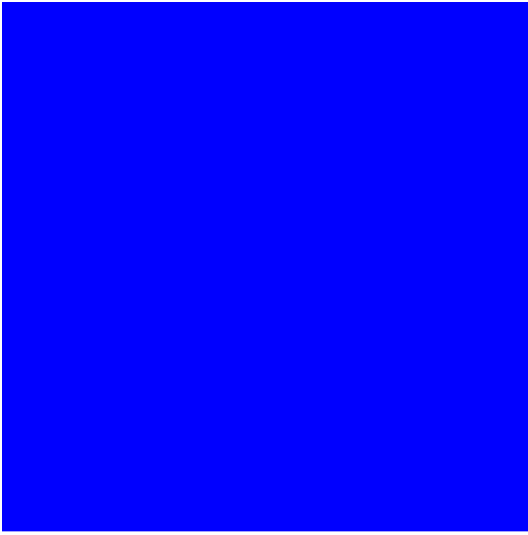
⑪ Pliez en deux vers l'arrière



⑫ Pincez vers l'arrière

⑬ C'est fini !





Instructions pour les pions :

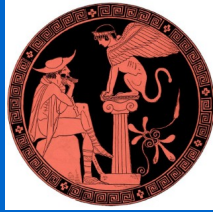
1- Découpez les carrés ci-dessus

2- Pliez comme indiqué à la page précédente

3- Écrivez leurs noms dessus (Bleu-Œdipe, Blanc-Étéocle, Noir-Ploynice, Violet-Jocaste, Orange-Laïos, Jaune-Antigone)

Œdipe

Roi de
Thèbes



Destin à éviter : Tuer son père et épouser sa mère

Histoire :

- 1-Il quitte sa ville d'adoption pour éviter de tuer ses parents.
- 2-Il tue son véritable père par erreur sur la route.
- 3-Il résout l'énigme de la Sphinx.
- 4-Il devient roi de Thèbes.
- 5-Il apprend la vérité et quitte Thèbes.

Jocaste

Mère d'Œdipe



Destin à éviter : Épouser son fils et se suicider

Histoire :

- 1-Elle abandonne son fils
- 2-Elle règne sur Thèbes
- 3-La Sphinx fait régner la terreur sur sa ville
- 4-Son mari meurt
- 5-Elle épouse Œdipe, son fils sans le savoir et a 4 enfants avec lui
- 6-Elle apprend la vérité et se suicide

Antigone

Fille d'Œdipe



Destin à éviter : être emmurée vivante et mourir avec son fiancé

Histoire :

- 1-Elle part sur les routes avec son père
- 2-Elle assiste au combat entre ses frères
- 3-Elle essaie de faire en sorte que les deux soient inhumés dignement
- 4-Elle est emmurée vivante avec son fiancé

Étéocle

Fils d'Œdipe



Destin à éviter : mourir en se battant contre son frère

Histoire :

- 1-Étéocle naît de l'amour entre Œdipe et sa mère.
- 2-Après le départ de son père, il est prédit que lui et son frère s'entretueront.
- 3-Il partage le trône avec son frère
- 4-Il mène une guerre contre son frère
- 5-Ils meurent tous les deux

Polynice Fils d'Œdipe



Destin à éviter : se faire tuer par son frère et ne pas pouvoir accéder aux Enfers

Histoire :

- 1- Polynice naît, de sa mère qui est aussi sa grand-mère
- 2-On lui prédit qu'il sera tué par son frère
- 3-Il partage le règne de Thèbes avec son frère
- 4-Les deux frères se font la guerre et meurent tous les deux

Laïos Père d'Œdipe



Destin à éviter : abandonner son fils et se faire tuer par lui quelques années plus tard

- 1-On lui prédit que son fils le tuera et épousera sa femme
- 2-Il abandonne son fils
- 3-Des années plus tard, il rencontre Œdipe sur la route et suite à une dispute il se bat contre lui
- 4-Le combat tourne en sa défaveur et il est tué

Instructions pour les cartes personnages :

1- Découpez les cartes personnages

Œdipe



**Médicament
contre la peste**

**Reculer
de 2 cases**

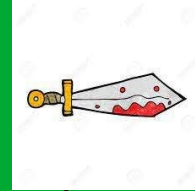
Antigone



Sac de terre

**Reculer
de 2 cases**

Étéocle



Épée

**Reculer
de 2 cases**

Jocaste



**Complexe de
Jocaste
Reculer
de 2 cases**

Laïos



**Panneau de
Signalisation
Reculer
de 2 cases**

Polynice



**Pièce pour
Charon
Reculer
de 2 cases**

BONUS	BONUS	BONUS
ŒDIPE	ANTIGONE	ÉTÉOCLE
BONUS	BONUS	BONUS
JOCASTE	LAÏOS	POLYNICE

Instructions pour les cartes bonus :

1- Découpez toutes les cartes bonus

2- Collez les cartes vert clair au dos des cartes vert foncé du même nom (exemple : BONUS ÉTÉOCLE ↔ Étéocle Épée)

OEdipe



Accident de char

Allez chercher le
réparateur !
Avancez de 3 cases
au prochain tour

OEdipe



Problème de vue

Vous y voyez mal !
Au prochain tour,
l'effet de la case sur
laquelle vous
tomberez est annulé

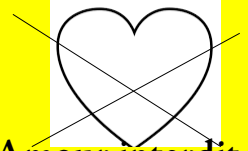
Antigone



Grotte sombre

Vous ne voyez rien !
Au prochain tour,
l'effet de la case sur
laquelle vous
tomberez est annulé

Antigone



Amour interdit

On essaye de vous
séparer et vous
fuyez ! Avancez de 3
cases au prochain
tour

Jocaste



Descendance

5 enfants, c'est
beaucoup ! Avancez
de 5 cases au
prochain tour

Jocaste



Mariages

2 maris, c'est
beaucoup ! Au
prochain tour,
rajoutez 2 à votre
score au dé

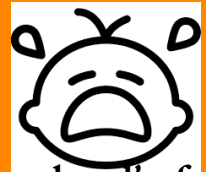
Laïos



Accident de char

Allez chercher le
réparateur ! Avancez
de 3 cases au prochain
tour

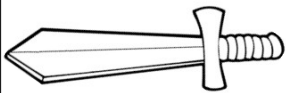
Laïos



Abandon d'enfant

Vous oubliez dans
l'alcool et êtes ivre !
Avancez de 4 cases au
prochain tour

Étéocle



Mauvais frère

Votre frère veut vous
tuer et vice-versa !
Au prochain tour,
rajoutez 2 à votre
score au dé

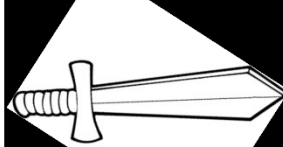
Étéocle



Tombe décente

Vous serez le bon
frère !
Avancez de 3 cases au
prochain tour

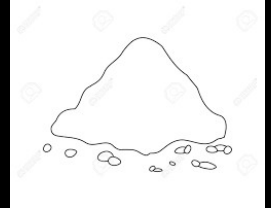
Polynice



Mauvais frère

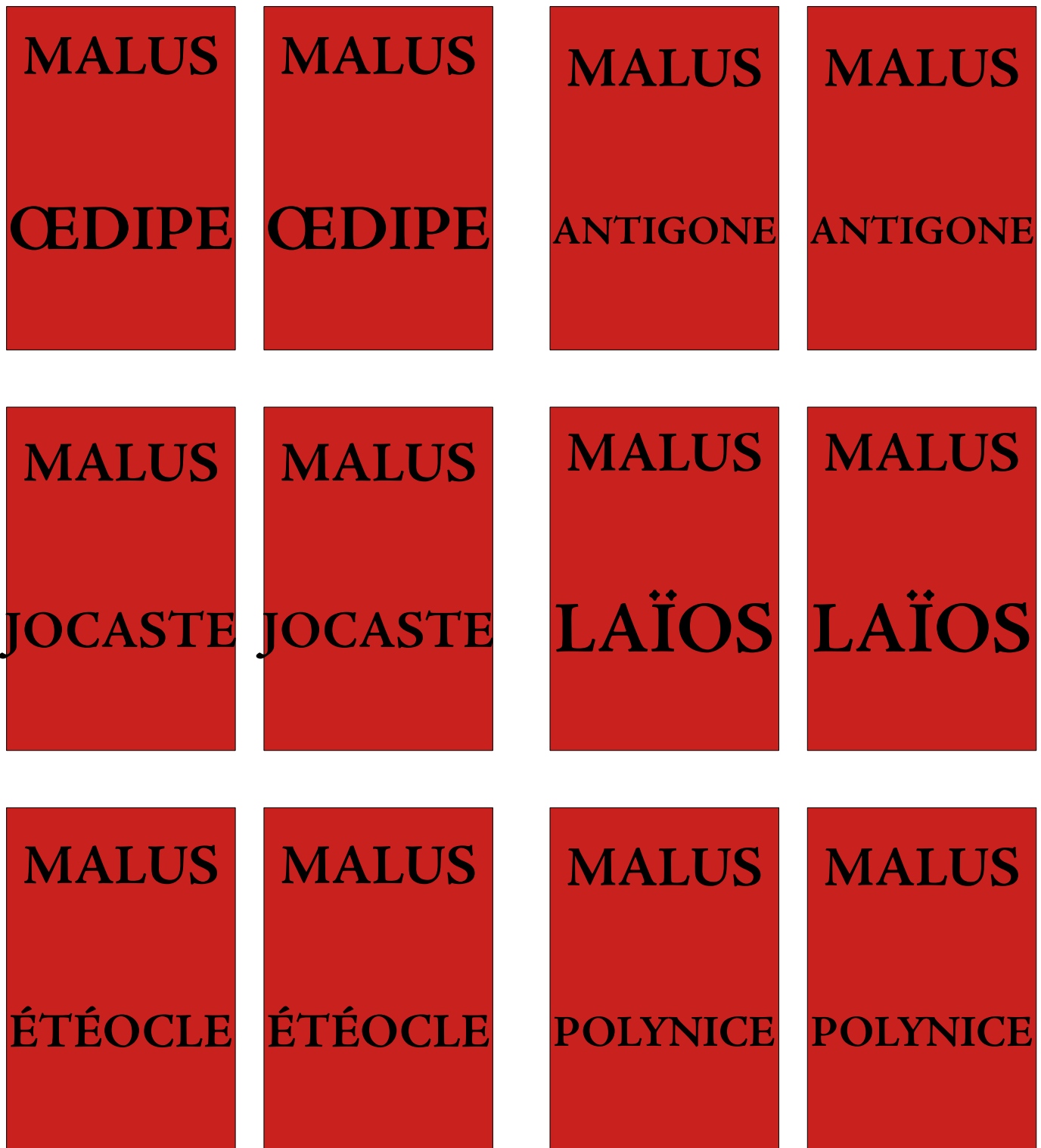
Votre frère veut vous
tuer et vice-versa ! Au
prochain tour,
rajoutez 1 à votre
score au dé

Polynice



Tombe indécente

Vous serez le mauvais
frère ! Avancez de 4
cases au prochain tour



Instructions pour les cartes malus :

1- Découpez toutes les cartes malus

**2- Collez les cartes rouges au dos des cartes colorées du même nom
(exemple : MALUS JOCASTE ↔ Jocaste Mariages)**

Qui est le fils du fils
du père du père du
fils de Zeus ?

Zeus\Jupiter

Qui est la sœur
d'Antigone ?

Ismaél

Qui est le beau-père
d'Œdipe ?

Œdipe

Qui est la belle-mère
de Jocaste ?

Jocaste

Qui est la plus
grande sœur de
Zeus ?

Vesta\Hestia

Rébus à déchiffrer :



Je devrais
pas à mon
ami en réponse

On me retrouve après
Gaïa mais avant
Avril.
Qui suis-je ?

Mars\Aria

On me retrouve deux
fois dans chaque
livre.
Qui suis-je ?

La conversation

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

Cerbère

J'ai des têtes de
reptiles, je vis dans
un marécage, mon
corps ressemble à
celui du gardien des
Enfers,
Qui suis-je ?

L'Hydre de Lerne

Je suis le fils de Rhéa
et de Cronos, j'ai
deux grands frères et
trois grandes sœurs,
Qui suis-je ?

Zeus\Jupiter

J'ai dérobé le feu sacré
de l'Olympe. Pour me
punir, Zeus m'a attaché
à un rocher où chaque
jour mon foie est dévoré
par un aigle,
Qui suis-je ?

Prométhée

Je suis condamné à
avoir éternellement
faim et soif car j'ai
osé défier les Dieux,
Qui suis-je ?

Tantale

Pour échapper à
Apollon, je me suis
métamorphosée en
laurier,
Qui-suis je ?

Daphné

-Mon 1er est la
saison la plus chaude
de l'année;
-Mes 2e sont les
deux dernières
syllabes d'un petit
objet qui remplaçait
les lunettes;
-Mon tout a été
honoré par son oncle.

Étéocle

-Mon 1er veut dire
"plusieurs" en grec;
-Mon 2e est la
nouvelle "Nicea";
-Mon tout est un être
que chérissait sa
soeur

Polynice

-Mon 1er est ce que
vous venez de
lancer;
-Mon 2e est anglais
et est utilisé dans une
certaine mesure;
-Mon tout est tombé
dans un piège il y a
longtemps.

Déméter

Maladie ramenée par les
colons

PESTIS !!!

PTT des dieux

-Mon 1er est contre
-Mon 2eme allait en
anglais.
-Mon tout est rebelle
et insoumis.

Au cours du VII^{ème}
siècle avant J.C., si
avant hier était
dimanche, quel jour
serions-nous la veille
d'après demain ?

91000M\23000H

90000A

ib9000M

Quand Orion partait
chasser, s'il voyait
douze oiseaux
perchés sur une
branche et en tuait un
combien en resterait-
il ?

En chiffres romains
comment écrit-on
76 ?

Sisyphé a voulu
pousser une pierre au
sommet d'une
montagne de 12
kilomètres, il a
parcouru 3 kilomètres
par jour mais est
redescendu de 2
kilomètres chaque
nuit. Combien de
temps lui a-t'il fallu
pour atteindre le haut
de la montagne ?

ali 120 0000A
230000 1000

IVXXI

2-2+2-2+2-2) 2000 01
+2-2+2-2+2-2+2-2+
(21=2+2-2

Quelle est la célèbre phrase de Jules César qui peut se traduire en français par "Je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu" ?

Veni, Vidi, Vici

Qui sont les 9 Muses ?

**Uranie
Terpsichore
Polyharmonie
Melpomène
Erato
Clio
Calliope**

Qui est le célèbre ennemi des cyclopes ?

Personne \ Ulysse

Qui est le célèbre héros troyen qui a donné son nom au club de football d'Amsterdam ?

Ajax

Je fixe ton regard lorsque tu me regardes ; mais si tes yeux me voient, les miens ne te voient pas. Pourquoi ? Je n'ai point d'yeux. Si tu le veux, je parle, mais sans émettre un son : le son vient de ta voix. Moi, vainement mes lèvres s'ouvrent. Qui suis-je ?

Un miroir

-Mon premier est une préposition qui introduit le complément d'agent ;
-Mon deuxième est une boisson très appréciée outre-Manche ;
-Mon troisième exprime un refus.
-Mon tout est un monument célèbre de la Grèce antique.

Parthénon

On vous propose une
suite de nombres :
25 - 24 - 22 - 19 - 15
- 10

Quel est le prochain
nombre ?

4

Que veut dire “pater”
en latin ?

Père

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

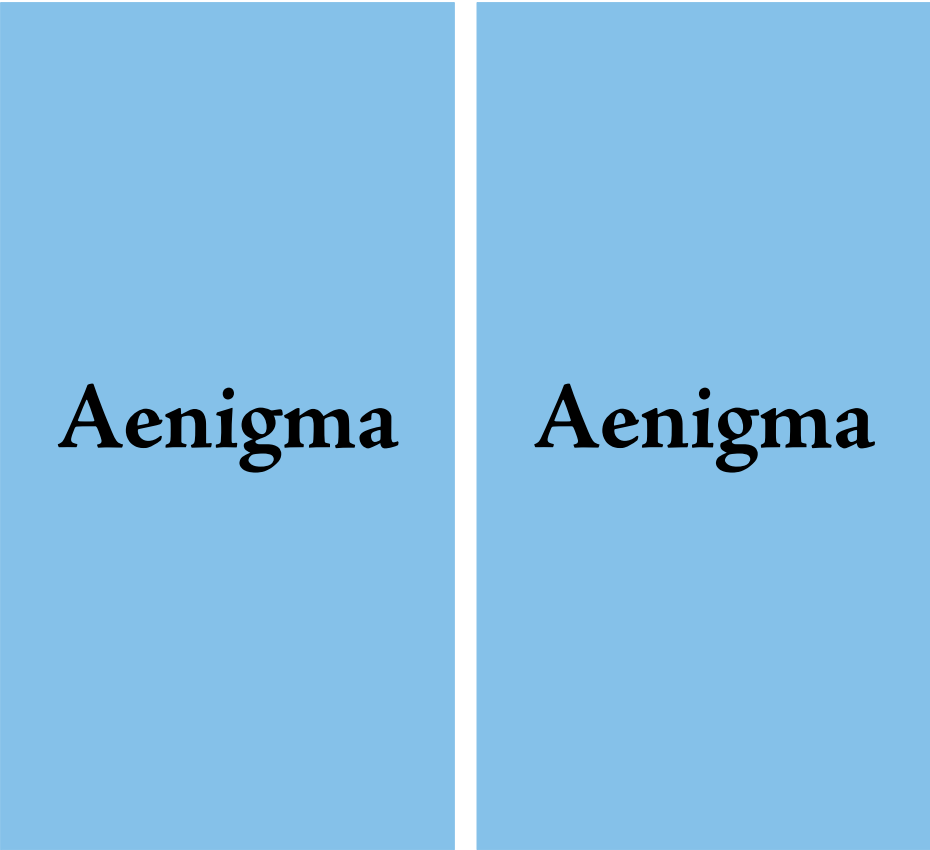
Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma

Aenigma



Aenigma

Aenigma

Instructions pour les cartes Aenigmae :

1- Découpez toutes les cartes

2- Collez les cartes marquées « Aenigma » au dos de celles où il y a une énigme.









