Le jeu "MALEDICTION !"

"EXSECRATIO !"

Caractéristiques du jeu

Nombre de joueurs : 3-4 joueurs est l'idéal. Nous avons mis le matériel pour 6 joueurs mais il faut alors envisager la version raccourcie du jeu !

Durée : compter 1 heure pour la version longue

Âge : à partir de 11 ans

●●●●●●● *Connaissances mythologiques*

●●●●●●● *Stratégie*

●●●●●●● *Hasard*

Matériel de la version complète

1 plateau
1 dé spécial
6 pions mais conseil de jouer à 4
3 jetons "passe ton tour"
49 cartes "Alea"
58 cartes "Aenigma"
6 séries de 10 cartes "Persona"
2 cartes "Ismene" supplémentaires

Introduction au jeu

Bienvenue dans ce jeu !

La famille du roi Laïos (appelée la famille des Labdacides) est maudite car Laïos a commis un crime impardonnable, un viol sur un mineur qui était son élève et le fils de son protecteur ! Pélops, le père de celui-ci, en colère, invoque les dieux et le maudit, lui et tous ses descendants.

Effectivement, toute sa famille meurt, comme aurait pu le prédire aussi la voyante, la Pythie. Laïos n'aura pas de descendance.

Seule Ismène survit, la petite-fille de Laïos. Elle n'aura malheureusement pas d'enfants, ce qui bloque la lignée du criminel. La terrible malédiction en a décidé ainsi...

Règle du jeu "MALEDICTION !"

"EXSECRATIO !"

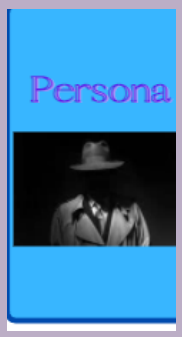
But du jeu

Accomplir la malédiction de Pélops en se débarrassant de toutes les cartes "Persona" excepté la carte "Ismene" (la seule personne qui survivra dans le mythe mais qui ne donnera aucune descendance).

Fin du jeu et vainqueur

La première personne à qui il ne reste qu'une seule carte en main, la carte "Ismene", est le vainqueur du jeu. Celui-ci se termine à ce moment-là.

Les différents types de cartes du jeu



Les cartes "persona" (= personnage) :

Les cartes "persona" sont celles que l'on a au début du jeu. Chacun en possède 10, une par personnage du mythe : Eurydice, Créon, Hémon, Antigone, Etéocle, Polynice, Jocaste, Laïos, Oedipe et Ismène. Leur nom est en latin sur les cartes : Eurydice, Creon, Haemon, Antigona, Eteocles, Polynices, Iocasta, Laius, Oedipus, Ismene.

Les deux cartes "Ismene" du milieu du plateau :

Les deux cartes "Ismene" du milieu ne sont en rien différentes des cartes "persona" représentant "Ismene", il y a juste au démarrage du jeu deux cartes "Ismene" en "trop" qui sont mises à l'emplacement des cartes "Ismene" supplémentaires situé au milieu du plateau. Elles nous permettent, si on a perdu notre carte "Ismene", d'en avoir une de nouveau car on ne peut pas gagner la partie si on n'a plus aucune carte "Ismene". Mais le destin peut aussi entraîner que l'on en récupère une de plus alors qu'on en a déjà une. Or, on ne peut pas en avoir deux à la fin...

Les cartes "aenigma"(= énigme) :

Les cartes "aenigma" sont les énigmes posées par la sphinge que l'on pioche lorsque l'on tombe sur une case "aenigma !". Elles portent sur les connaissances du mythe. Réfléchissez bien avant de répondre quand la formulation est énigmatique car vous n'avez pas de deuxième chance une fois une réponse lancée peut-être trop vite. Vous êtes libres d'imposer à tous que le nom du personnage soit donné en latin ou non.

(Voir "explication des cases spéciales", pour le fonctionnement précis de celles-ci)

Les cartes "alea"(= hasard) :

Les cartes "alea", sont des cartes qui peuvent vous porter chance ou malheur. C'est la Pythie de Delphes qui prononce ces prédictions. Certaines cartes se gardent ("Garde cette carte précieusement"), d'autres se jouent immédiatement ("carte valable immédiatement").

Alea iacta est !

Explication des cases du plateau

Donne la carte "persona" ("Ismene", "Creon", "Eteocles", "Polynices", "Iocasta" et caetera) de ton choix à ton voisin de gauche.

Arrête ton char...

Ton char est bloqué à un carrefour par un vieillard qui refuse de te céder le passage, passe ton tour. Prends un des trois jetons "passe ton tour" pour ne pas oublier...

Donne la carte de ton choix à ton voisin de gauche et dis-lui la carte "persona" que tu aimerais avoir. Tu as deux essais possibles pour le nom de personnage demandé à ton voisin : au second personnage que tu demandes et que ton voisin n'a pas, aucun échange ne peut avoir lieu !

Exemple : Tu souhaites donner la carte "persona" "Creon" à ton voisin de gauche et tu lui demandes : "Puis-je avoir la carte "Ismene", s'il te plaît ?". (N'oublie pas le "s'il te plaît" !). S'il ne l'a pas, retente ta chance avec une autre carte "persona" ("Haemon", "Laius", "Polynices" et caetera). Sinon, tu gardes tout simplement ta carte "Creon"...

Quand tu pioches une carte "aenigma", c'est ton voisin de gauche qui te lit la question. Donne ta réponse et il vérifiera alors la véracité de celle-ci, en pivotant la carte vers le bas.

- Si ta réponse est fausse, dommage, ton tour s'arrête, sans t'être débarrassé d'une carte...
- Si ta réponse est juste, tu as réussi à accomplir une partie de la malédiction de Pélops, bravo ! tu te débarrasseras alors du personnage concerné par l'énigme en déposant sa carte à l'emplacement "RIP"

(le tombeau de la famille des LABDACIDES...)

Quand tu tombes sur cette case, que cela t'arrange ou non, tu dois récupérer la/une carte "Ismene" qui se trouve dans l'emplacement des cartes "Ismene" supplémentaires situé au milieu du plateau : place-la dans ton propre jeu.

Explication des cases du plateau (suite)

Avance de 5 cases de plus puis fais l'action demandée sur la case où tu t'es rendu(e).

Pioche une carte "ALEA" !

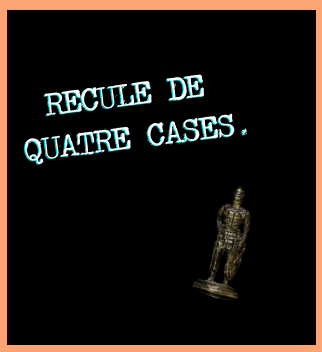
La Pythie a une révélation pour toi, pioche une carte "ALEA" pour connaître ce qu'elle a à te dire ! Suis les indications de celle-ci.
On te prévient, tu ne peux échapper à ton destin !

Si tu tombes sur cette case, mélange les cartes déposées à l'emplacement "RIP" ("Requiescat in pace" : "qu'il repose en paix") qui correspond au

tombeau de la famille des LABDACIDES

puis prends les trois premières cartes du paquet formé. S'il y a trois cartes ou moins, prends toute la défausse. Dommage pour toi !...

Si tu tombes sur cette case et que tu as une carte "Ismene", que cela t'arrange ou non, dépose-la à l'emplacement des cartes "Ismene" supplémentaires situé au centre du plateau. Si tu as plusieurs cartes "Ismene", places-en seulement une.



Recule de 4 cases puis fais l'action demandée sur la case où tu t'es rendu(e).

Tu accomplis une partie de la malédiction de Pélops : choisis une carte "Persona" dont tu veux te débarrasser et mets-la dans l'emplacement "RIP", le fameux **Tombeau des Labdacides** !

Le plateau réalisé avec les éléments du jeu

Déroulement détaillé du jeu

Version longue : pour les joueurs qui ont le temps devant eux et qui connaissent très bien le mythe y compris ce qui concerne Hémon, Créon et Eurydice

Simple rappel du but du jeu

Accomplir la malédiction de Pélops en se débarrassant de toutes les cartes "Persona" excepté la carte "Ismene" (la seule personne qui survivra dans le mythe mais qui ne donnera aucune descendance).

Préparation du jeu

- Chacun choisit un pion et tous les pions sont mis à la case "Initium" (= départ).
- Mélangez les cartes par catégorie : cartes "Aenigma" et cartes "Alea". Disposez-les au centre du plateau en tas selon leur emplacement.
- Distribuez une carte de chaque personnage ("Creon", "Haemon", "Antigona", "Polynices", "Eteocles", "Iocasta", "Laius", "Oedipus" et "Ismene") à chacun des joueurs : un joueur doit donc avoir 10 cartes en main. Pour perdre moins de temps à distribuer les cartes, vous pouvez vous aider des numéros que nous avons mis exprès sur les cartes en vérifiant qu'il y ait les 10 numéros de 1 à 10 (en fin de partie, vous pouvez même ranger les cartes par paquets de 10, entourées d'un élastique).
- Placez ensuite deux cartes "Ismene" qui sont en plus au milieu du plateau (à l'emplacement des cartes "Ismene" supplémentaires).

Démarrage du jeu

- Pour le démarrage du jeu, honneur au moins informé sur l'histoire d'Oedipe !
- On commence avec 10 cartes en main chacun : une carte de chaque personnage.
- Le premier joueur lance le dé et avance selon le résultat à partir de la case Initium (= départ) et en suivant la flèche. Si le résultat du dé n'est pas un chiffre mais le visage de la Pythie, on reste sur place et on prend une carte "Alea". Il effectue alors la tâche demandée sur la case où il est arrivé (voir explication des cases spéciales du plateau).

Poursuite du jeu

- Puis c'est au tour du joueur de gauche, il lance le dé, se déplace, et caetera. On joue un par un dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les explications détaillées sur les cases et les cartes se trouvent dans les pages qui précèdent.

Attention, la carte "Ismene" n'est en rien une carte insignifiante et elle a ses spécificités !

- Toutes les cartes "Ismene" dont tu te débarrasses se mettent à l'emplacement des cartes "Ismene" supplémentaires et non dans l'emplacement "RIP" comme pour les autres personnages.
- Si tu as récupéré une carte "Ismene" en plus de celle de départ, tu devras impérativement trouver le moyen de t'en débarrasser car tu ne peux pas gagner en ayant 2 cartes "Ismene" en main même si tu as fait l'exploit d'éliminer toutes les autres.
- A l'inverse, si tu as perdu ta carte "Ismene", il faut obligatoirement que tu en retrouves une car tu ne peux pas gagner avec 0 carte en main. Ismène doit être vivante à la fin !
- Si tu tombes sur une carte "Aenigma" dont la réponse est "Ismène et que tu as déjà cette carte, ne réponds pas !!

Simple rappel sur la fin du jeu et le vainqueur

La première personne à qui il ne reste qu'une seule carte en main, la carte "Ismène", est le vainqueur du jeu. Celui-ci se termine à ce moment-là.

Version du jeu raccourcie

CETTE VERSION EST DESTINÉE AUX JOUEURS QUI ONT MOINS DE TEMPS DEVANT EUX ET/OU QUI NE CONNAISSENT PAS BIEN LE MYTHE (EN PARTICULIER CE QUI CONCERNE HÉMON, CRÉON ET EURYDICE).

- Ne distribuez pas 10 cartes "persona" par joueur. Enlevez : Hémon, Créon, Eurydice.

  Créon : carte "persona" n° 4

  Hémon : carte "persona" n°6

  Eurydice : carte "persona" n°8

- Passez en revue les cartes "Aenigma" et enlevez les cartes qui ont ce code :
- Passez en revue les cartes "Alea" et enlevez de même les cartes qui ont ce code :
- Vous allez également gagner du temps parce que plus aucun joueur ne pourra perdre sa carte "Ismene" ou en gagner une en trop !

  1) Ne mettez alors pas les deux cartes "ismene" supplémentaires du milieu du plateau.

  2) Les deux cases qui font perdre ou gagner une carte "ismene" deviennent dans ce cas des cases où rien ne se passe.

  3) En enlevant toutes les cartes avec le code , vous aurez aussi enlevé les cartes concernant le personnage d'Ismène !

Matériel de la version raccourcie :

1 plateau

1 dé spécial

4 pions

cartes "alea" sans code

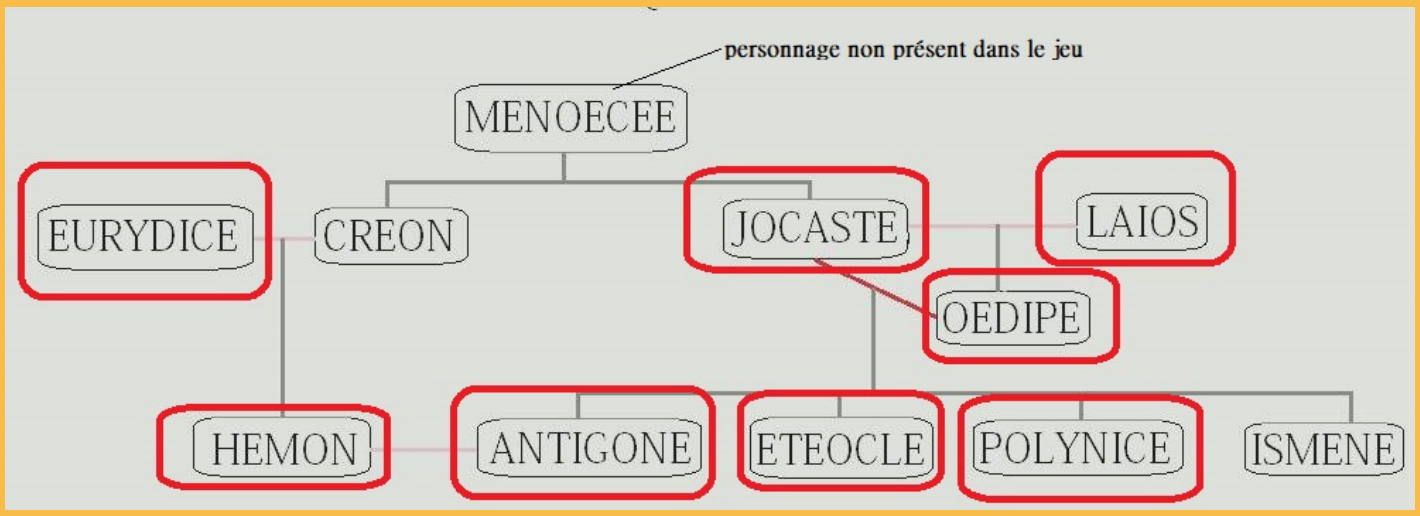
cartes "aenigma" sans code

4 séries de 7 cartes "persona"

L'INVENTION DU JEU

Le lien entre notre jeu et le mythe

Les personnages du jeu décédés normalement à la fin du mythe sont entourés en rouge.



Nous savons bien que Créon est vivant à la fin de la pièce *Antigone* de Sophocle mais nous avons choisi de considérer que Créon est du côté des morts et non des vivants vu ce qu'il dit : "Ô mes amis, retirez-moi, enlevez-moi de ces lieux, moi qui ne compte plus parmi les vivants. [...] Qu'elle vienne, qu'elle apparaisse, cette destinée dernière, amenant le plus beau de mes jours, celui qui sera le terme de ma vie ! Qu'elle vienne, pour que je ne voie plus d'autre jour !" (traduction de Nicolas Artaud). Pour nous, il va se suicider ou se laisser mourir de douleur...

Seule Ismène reste donc présente à la fin de notre jeu parmi les dix personnages présents.

Informations sur la conception du jeu

Ce jeu a été inventé par les quatrièmes latinistes du collège de Quissac dans le Gard. Les 14 créateurs sont :

Léa B.
Agathe C.
Léo C.-B.
Tyfenn D.
Mathys G.
Lucile G.

Emma L.
Alexandre L.
Léo M.-P.
Maël O.

Erin S.
Antonin T.
Lou V.
avec leur enseignante, Hélène M.-C.

Le jeu a été réalisé à l'aide de Canva. Quasiment toutes les illustrations ont été choisies sur Canva mais les dessins des cartes "persona" ont été spécialement conçus par deux élèves.

Dans le mythe, la famille des Labdacides est victime de la malédiction de Pélops. Nous, nous avons été victimes de la malédiction du coronavirus qui a entraîné des absences répétées d'élèves et même de l'enseignante juste avant la date fatidique de fin du concours et ce jusqu'au tout dernier jour... Nous avons essayé de lutter malgré tout contre le destin qui semblait décidément contre nous en coopérant à distance les uns des autres pour terminer le jeu !

Persona

Persona

Persona

Persona

Persona

Persona

Persona

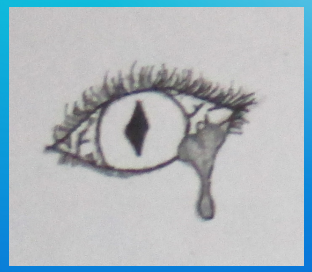
Persona

Persona

Persona

1

OEDIPUS



2

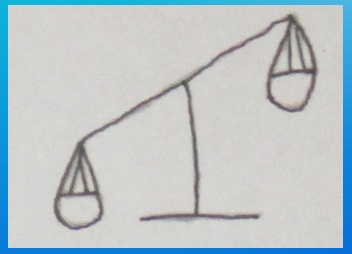
ETEOCLES

3

POLYNICES

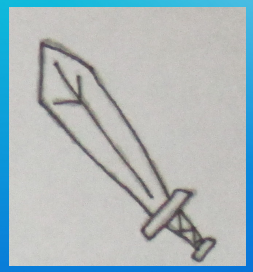
4

CREON



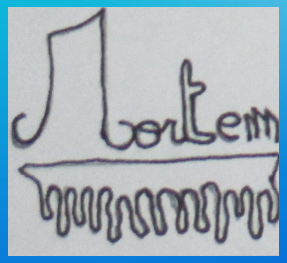
5

LAIUS



6

HAEMON



7

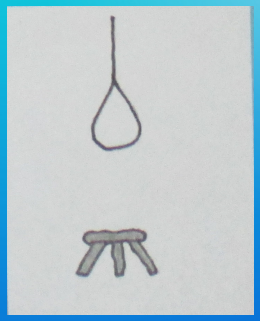
ANTIGONA

8

EURYDICE

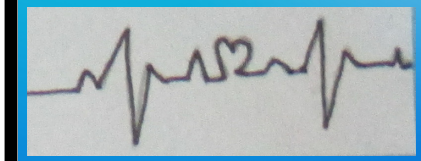
9

IOCASTA



10

ISMENE



Imprimer les deux pages précédentes 4, 5 ou 6 fois
pour avoir les lots de cartes pour chaque joueur.
Imprimer cette page-ci une seule fois, ce sont les cartes
"Ismene" supplémentaires si vous voulez jouer à la version longue. Vous
avez ensuite toutes les autres cartes du jeu et éléments à imprimer une seule fois.

Échange la carte de ton choix avec ton voisin de gauche.

ALEA

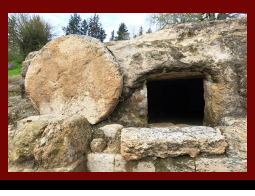
aenigma !

\+

au score du dé

Initium

DÉBARRASSE-TOI DE LA CARTE DE TON CHOIX.

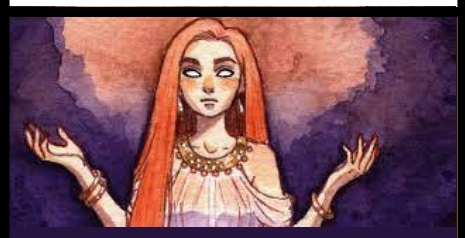


Initium

EMPLACEMENT DES CARTES "ALEA"

Gagne LA CARTE "ISMENE" DU MILIEU.

aenigma !



ALEA

EMPLACEMENT DES CARTES "ISMENE" SUPPLÉMENTAIRES

PRENDS TROIS CARTES DE L'EMPLACEMENT "RIP" . . .

Passe ton tour...

aenigma !

DONNE LA CARTE DE TON CHOIX À TON VOISIN DE GAUCHE.

EMPLACEMENT DES CARTES "AENIGMA"

EMPLACEMENT "RIP"

"REQUIESCAT IN PACE."

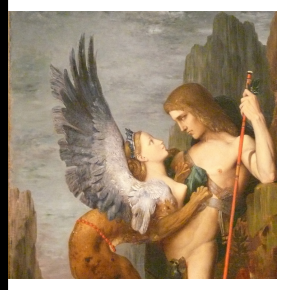
aenigma !

TU PERDS TA CARTE "ISMENE".

aenigma !

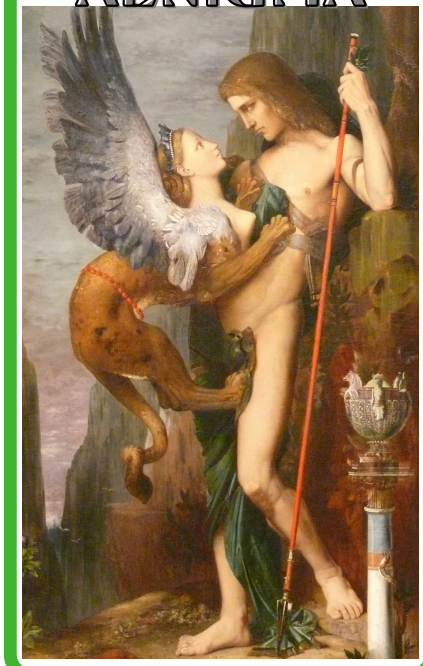
RECULE DE QUATRE CASES.

aenigma !



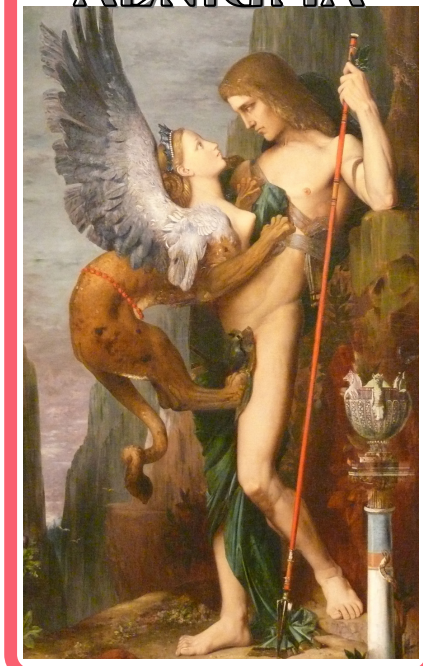
ALEA

AENIGMA

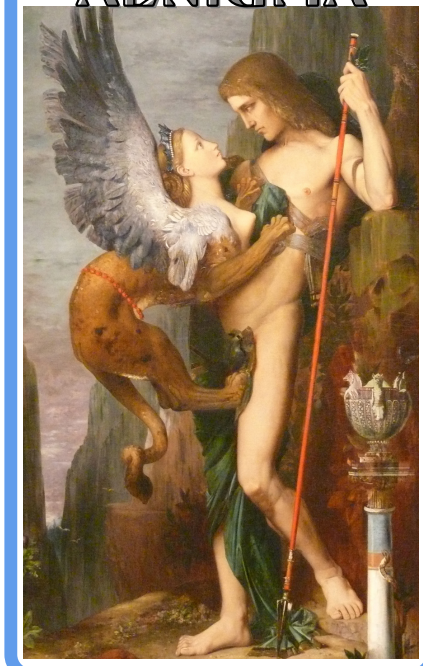


AENIGMA

AENIGMA



AENIGMA

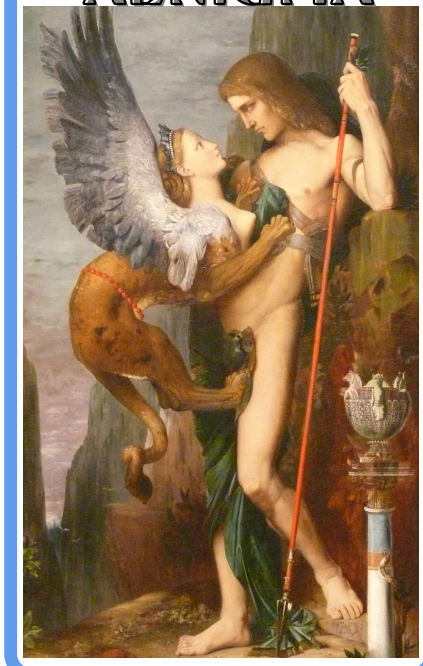


AENIGMA

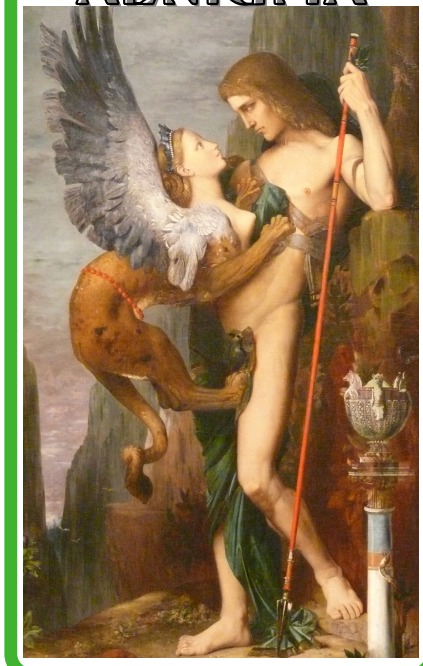
AENIGMA

AENIGMA

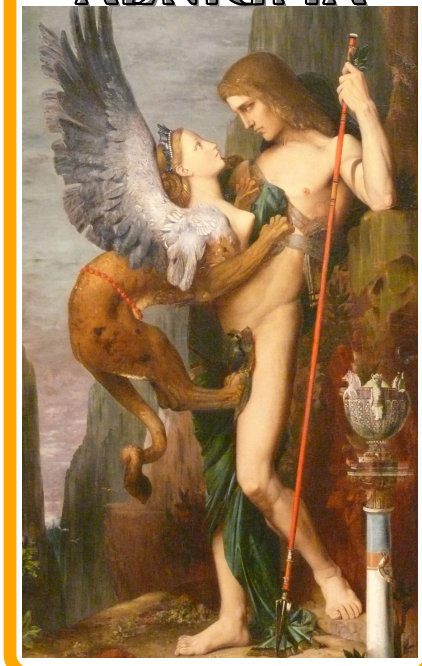
AENIGMA



AENIGMA



AENIGMA



Le repos on m'offrit,
aux Enfers je suis
directement descendu,
qui suis-je ?

Réponse :
Oedipe/Oedipus

Père d'Oedipe tu chercheras
Réponse à l'énigme tu
trouveras !!

Réponse :
Laïos/Laïus

À la mort de Polynice,
Antigone a demandé mon aide
pour les funérailles,
j'ai répondu non.
Qui suis-je ?

Réponse : Ismène/Ismene

Deux yeux j'ai,
deux pieds j'ai
et deux bras j'ai
mais un seul fils j'ai,
qui se nomme Hémon
, qui suis-je ?

Réponse : Créon/creon

Trop amoureux,
le tombeau m'a aussi
trouvé !
Qui suis-je ?

Réponse :
Hémon/Haemon

Moi, homme au pied boiteux
et aux yeux crevés,
deux fils ai-je engendrés,
l'un deux se nomme Étiocle,
comment se nomme l'autre ?

Réponse :
Polynice/Polynices

J'avais fait le bien
mais le tombeau m'a trouvée
en récompense...
Qui suis-je ?

Réponse :
Antigone/Antigona

Un fils j'ai,
qui s'est tué
dans le tombeau familial
auprès de sa bien-aimée,
qui suis-je ?

Réponses : Créon ou Eurydice
(tu peux te défausser au choix
d'une de ces cartes)

Armes à la main,
nous nous sommes entretuées,
comment se nomme
notre mère ?

Réponse :
Jocaste/Iocasta

Deux frères
qui se chamaillent,
sur un champ de bataille,
deux frères qui s'entretuent,
qui sont-ils ?

Réponses : Etéocle et Polynice
(tu peux te défausser
d'une seule carte, au choix)

Fils d'Eurydice je suis,
Hémon je me nomme
mais que suis-je
pour Antigone ?

Réponse : son fiancé
(tu peux te débarrasser
de la carte Haemon ou
Antigona, au choix)

Un pied boiteux j'ai,
qui suis-je ?

Réponse :
Oedipe/Oedipus

Aîné je suis,
je me refuse à laisser
le trône de Thèbes
à mon cher petit frère,
qui suis-je ?

Réponse :
Etéocle/Eteocles

Moi qui ai eu une famille
se détruire par elle-même,
une femme j'ai,
qui se nomme Eurydice,
qui suis-je ?

Réponse :
Créon/Creon

Le plus petit des deux
je suis,
la fille d'un roi j'épouse,
à Thèbes je viens
pour reprendre
ce qui me revient,
qui suis-je ?

Réponse : Polynice/Polynices

Fille d'Oedipe,
dans le tombeau familial
la mort me trouve,
qui suis-je ?

Réponse :
Antigone/Antigona

Moi qui suis
à la fois la mère
et la femme d'Oedipe,
je rejoins la mort,
qui suis-je ?

Réponse :
Jocaste/Iocasta

Membre de la famille
d'Oedipe je suis,
par ma faute
une malédiction
ma famille subit
, qui suis-je ?

Réponse : Laïos/Laïus

Femme je suis,
mon prénom finit
par la lettre e
et la mort
je décide de retrouver
sans me pendre, qui suis-je ?

Réponse : Eurydice

La sœur de la plus rebelle
je suis. Qui suis-je?

Réponse :
Ismène/Ismene

Laïos je me nomme
et mort je suis
mais comment ai-je rendu
mon dernier soupir ?

Réponse :tué à un carrefour car il provoque physiquement un jeune homme, son propre fils, à qui il refuse la priorité (tu te défausses de la carte"Laius")

Mère d'Oedipe je suis,
la mort je décide
de retrouver,
que fait alors mon fils ?

Réponse : il se crève les yeux. Tu te défausses de al care "Oedipus")

Mon père enferme
ma bien-aimée,
dans un tombeau la vie
je perds, qui suis-je ?

Réponse :
Hémon/Haemon

Mère de cinq enfants
je suis
et grand-mère
de quatre petits-enfants
je suis,
comment me prénomme-t-on ?

Réponse :
Jocaste/Iocasta

Ne me confonds pas
avec la femme d'Orphée
même si nous avons
le même prénom
et un même destin tragique !
Qui suis-je ?

Réponse : Eurydice

Des enfants Oedipe a,
des enfants
qui ont un prénom,
peux-tu en proposer un
sans hésitation ?

Réponse : Polynice, Etéocle, Ismène, Antigone (chance : tu te défausses d'un de ces cartes au choix !)

Personne ne l'a aimée,
mais j'avais pris
une décision concernant
chacun de
mes deux neveux,
Qui suis-je ?

Réponse :
Créon/Creon

J'ai deux frères
et une soeur
mais ne suis pas Antigone,,
qui suis-je?(

Réponse :
Ismène/Ismene

Le droit de sépulture
on me refuse,
Le repos éternel
on m'enlève,
un frère et deux sœurs j'ai,
qui suis-je ?

Réponse : Polynice/Polynices

Malgré les menaces,
la mémoire de mon frère
j'honore, qui suis-je ?

Réponse :
Antigone/Antigona

Femme je suis,
mon prénom finit par la lettre e
et la mort
je décide de retrouver
en me pendant, qui suis-je ?

Réponses : Jocaste mais aussi
Antigone dans beaucoup de
versions (tu peux te défausser
d'une de ces deux cartes)

J'ai cru bien à tort
que c'est moi
qui avais gagné le combat,
qui suis-je ?

Réponse :
Etéocle/Etéocles

Laïos je suis,
dans une cité
l'oracle je viens voir
mais quel est donc le nom
de cette cité déjà ?

Réponse : Delphes (tu peux te
défausser de la carte Laïus)

Quatre enfants j'ai,
un parricide j'ai commis,
qui suis-je ?

Réponse :
Oedipe/Oedipus

Fils de Créon je suis,
fiancé à une fille d'Oedipe,
qui suis-je ?

Réponse :
Hémon/Haemon

Mon neveu ma sœur a épousé,
deux beaux-frères j'ai eus,
qui suis-je ?

Réponse :
Créon/Creon

Au nombre de quatre nous sommes
et les arrière-petits-enfants
de Labdacos nous sommes;
Antigone, Ismène et Etéocle
sont nos prénoms,
il en manque un,
qui est-ce ?

Réponse : Polynice/Polynices

Des frères, demi ou entiers
Antigone a,
mais peux-tu
le nombre en donner ?

Réponse : 3 (Polynice, Etéocle
et… Oedipe ! Tu te défausses
de la carte Antigona
seulement pour 3, pas pour 2 !

Moi, un berger,
tout petit nourrisson
j'ai emmené
à Polybe et Mérope.
Mais comment
l'ont-ils appelé déjà ?

Réponse :
Oedipe/Oedipus

Aux dires de certains,
je suis la première personne
de l'Histoire à avoir osé violer
un jeune mineur.
Qui suis-je ?

Réponse :
Laïos/Laïus

Un mari je suis,
une sœur
et un trône j'ai,
qui suis-je ?

Réponse :
Créon/Creon

Je me suis relevé avec peine,
puis je me suis vengé
Qui suis-je ?

Réponse :
Polynice/Polynices

Une saison
plus 4 lettres
je me nomme,
qui suis-je ?

Réponse :
Étéocle/Etéocles

Jocaste je me nomme
et deux maris j'ai eus,
comment se nomment ils ?

Réponse : Laïos et Oedipe (tu peux
te débarrasser d'une de ces deux
cartes à condition d'avoir dit les
deux noms)

Un crime horrible j'ai commis,
une malédiction
contre ma famille
cela a déclenché,
qui suis-je ?

Réponse :
Laïos/Laïus

Fils et mari tout à la fois,
qui est ma mère ?

Réponse :
Jocaste/Iocasta

Ma cousine Ismène est,
le neveu de Jocaste je suis,
quel est donc mon prénom ?

Réponse :
Hémon/Haemon

Ses yeux Oedipe s'est crevé,
l'origine de cet acte
saurais-tu donner ?

Réponses : car sa mère/épouse
s'est suicidée, car il a
involontairement commis deux
actions terribles, pour ne plus
voir ses enfants nés d'un
inceste, pour manifester qu'il
était aveugle, etc
(tu te défausses de la carte
Oedipe)

Deux plus deux
nous sommes,
le fruit de l'inceste
nous sommes,
qui est donc
notre grand-père ??

Réponse :
Laïos/Laïus

Au milieu des vapeurs
je parle,
un roi est venu me voir,
avant que son fils le fasse.
Qui suis-je ?

Réponse : la Pythie de Delphes
(tu peux te débarrasser au choix
de Laïos ou d'Oedipe)

Un terrible crime j'ai commis
et je me suis fait tuer
par ma propre bêtise
à un carrefour...

Réponse :
Laïos/Laïus

Une énigme et un homme,
une énigme résolue
par cet homme,
qui est-il ?

Réponse :
Oedipe/Oedipus

Moi Oedipe,
fils de Laïos,
des enfants j'ai
mais le nombre exact
peux-tu en donner ?

Réponse : 4
(tu te défausses de
al care "Oedipus")

J'ai poussé par mon
impatience
quelqu'un à commettre
un parricide.
Qui suis-je ?

Réponse :
Laïos/Laïus

Dans une ville
Oedipe est né,
son nom dans ta mémoire
peux-tu retrouver ?

Réponse : Thèbes
(tu te défausses de
al care "Oedipus")

Une énigme la Sphinge a posée,
pourrais-tu
celle-ci exactement reformuler ?

Réponse : Quel est
l'être qui a quatre
pattes le matin,
deux à midi et trois
le soir ? (tu te
défausses de al care
"Oedipus")

Dans une ville
Oedipe est adopté,
son nom dans ta mémoire
peux-tu retrouver ?

Réponse : Corinthe
(tu te défausses de
al care "Oedipus")

Deux époux Jocaste a,
quel est celui
qui la rejoint
dans l'au-delà
en mourant après elle ?

Réponse : Oedipe (tu peux te
débarrasser de la carte
"Iocasta"

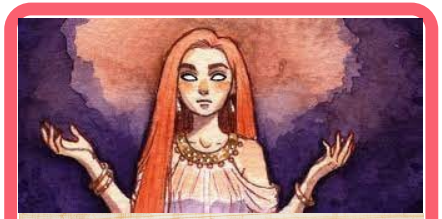
ALEA
ALEA
ALEA
ALEA
ALEA
ALEA
ALEA
ALEA
ALEA
ALEA

GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT.

Cette carte te permet de ne pas être soumis(e) pendant deux tours aux contraintes de la case (ou de la carte) "passe ton tour".

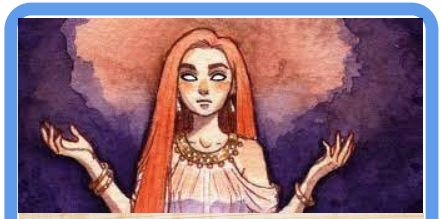
GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT.

Lorsque le joueur qui est à ta gauche posera une carte "persona" à l'emplacement "RIP", cette carte va lui imposer de reprendre la carte dont il est en train de se débarrasser.



GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT. [redacted]

Lorsque tu récupéreras la carte "Ismene", quelles qu'en soient les conditions, tu pourras (et non devras) t'en débarrasser aussitôt (valable une seule fois dans la partie).



GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT.

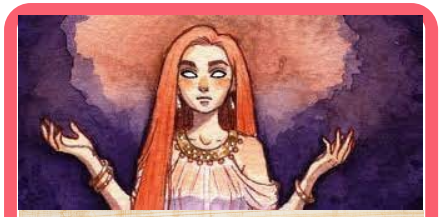
Cette carte te permet de ne pas être soumis(e) à la case "Aenigma" ou à une carte qui te fait piocher une "aenigma" lorsque tu le souhaites (valable une fois dans la partie).

GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT.

Cette carte te permet de ne pas être soumis(e) pendant deux tours aux contraintes des cases "passe ton tour", "+ 5 au dé" et "recule de quatre cases"

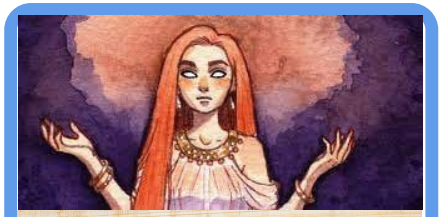
GARDE CETTE CARTE MÊME SI TU N'EN AS PAS ENVIE...

Prends une carte de l'emplacement "RIP" à chaque fois que tu passes par la case "initium".



GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT. [redacted]

Tu ne peux pas de toute la partie perdre ta carte "Ismene" (mais tu peux en récupérer une en trop !...).



GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT. [redacted]

Tu ne peux pas de toute la partie récupérer une carte "Ismene" en trop (mais tu peux perdre celle de départ !...).

GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT.

Tu peux utiliser cette carte comme joker contre tout problème qui t'arrive (carte ou case).

(valable une seule fois dans la partie)

GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT.

Tu peux retourner tout problème qui t'arrive (carte ou case) contre le joueur de ton choix !

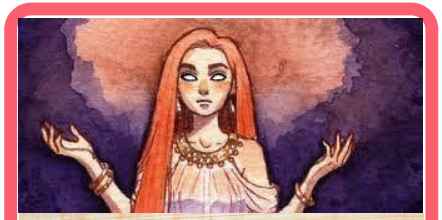
(valable une seule fois dans la partie)

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte entraine que tu prends aléatoirement (en ne voyant que le verso) une carte "persona" de ton voisin de droite.

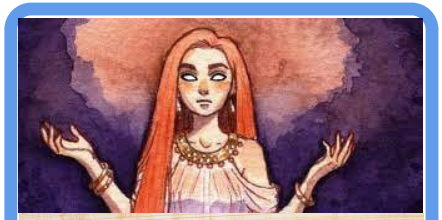
CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te permet d'aller sur la case "pioche une aenigma" la plus proche (avant ou après toi) Tu réponds à l'énigme.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte a pour effet que le joueur à ta gauche ne jouera pas le dé à son tour (au cas où ce ne serait pas déjà le cas !). Il va avancer du même résultat de dé que toi.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

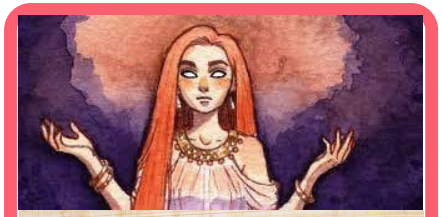
La rumeur circulait qu'un personnage avait mis fin à ses jours mais tu apprends que ce n'est pas le cas ! Récupère la dernière carte "persona" dont tu t'es débarrassé(e) et si elle n'y est plus, prends-en une autre !...

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

À partir de maintenant et jusqu'à la fin du jeu, plus personne ne joue les dés pour lui-même. On joue toujours les dés pour son voisin de gauche. Commence donc tout de suite en rejouant les dés * mais ce n'est pas pour toi !

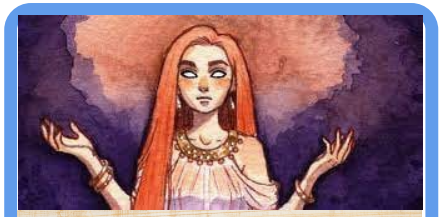
CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte a pour effet que le joueur qui est à ta droite récupère une carte de l'emplacement "RIP". Toutes les cartes de "RIP" sont mélangées et il en récupère une aléatoirement.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te conduit directement sur la case "prends trois cartes de l'emplacement RIP" et tu fais l'action indiquée.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte entraine que tous les joueurs (dont toi) retournent à la case "initium".

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te permet d'imposer une carte "aenigma" au joueur de ton choix. S'il ne trouve pas la réponse, il récupère une carte "persona" de l'emplacement RIP...

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Si tu as une carte "alea" que tu as gardée précieusement, tu la donnes à ton voisin de gauche. Si tu n'en as pas, tu repioches une carte "alea" et tu la passes à ton voisin de gauche.

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

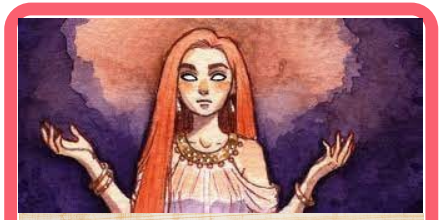
Il n'aurait pas dû s'énerver contre le jeune homme qui était au même carrefour que lui !

Laïus a accompli son destin et tu peux te défausser de sa carte si tu l'as encore.

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Elle a réalisé qu'elle est la mère de son époux et la grand-mère de ses enfants...

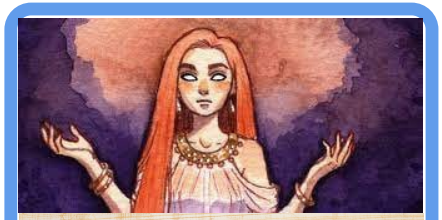
Iocasta décide d'en finir avec la vie et tu peux te défausser de sa carte si tu l'as encore.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT [redacted]

Il est temps de lui épargner de nouvelles souffrances.

Le sol s'ouvre et Oedipus descend directement aux Enfers, tout paisiblement.
Tu peux te défausser de sa carte si tu l'as encore.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

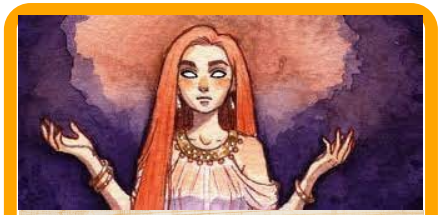
Etre tué par celui qu'on a tué, quel comble !...

La violence d'Eteocles se retourne contre lui...
Tu peux te défausser de sa carte si tu l'as encore.

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Mauvaise idée d'avoir accepté le combat singulier proposé par son frère,..

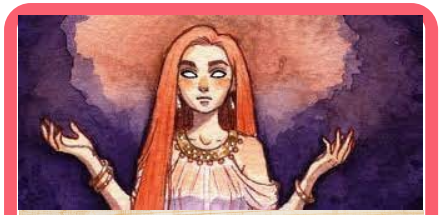
Cela coûte la vie à Polynices.
Tu peux te défausser de sa carte si tu l'as encore.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

La loi fixée par un roi n'est rien par rapport aux règles que nous dicte notre coeur.

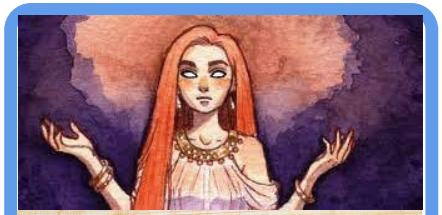
Antigone a choisi son destin, en toute conscience.
Tu peux te défausser de sa carte si tu l'as encore.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Il a essayé de [redacted] convaincre son père d'épargner sa fiancée.

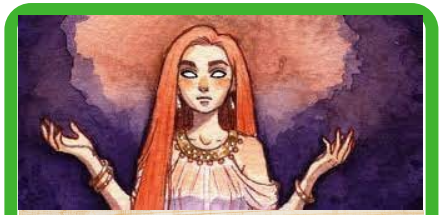
Quand Haemon la découvre sans vie, il choisit la mort auprès d'elle.
Tu peux te défausser de sa carte si tu l'as encore.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT. [redacted]

Elle apprend de la bouche d'un messager que son fils s'est donné la mort.

Eurydice va donc le rejoindre.
Tu peux te défausser de sa carte si tu l'as encore.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT. [redacted]

Il a perdu toute la famille de sa soeur (sauf une seule nièce), sa propre femme et son propre fils.

Creon dit qu'il ne compte plus parmi les vivants.
Tu peux te défausser de sa carte si tu l'as encore.

Choix de ne pas mettre de carte sur Ismène ici mais ailleurs.

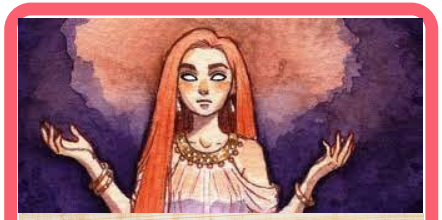
CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

[redacted]

Tu t'es disputé(e) avec "Ismene" car elle est décidément trop molle. Tu dois te défausser de ta carte "Ismene".

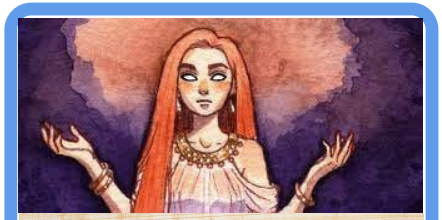
CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te permet de faire reculer de 4 cases ton joueur de gauche. C'est toi qui choisis si l'action de la case sur laquelle il arrive s'effectue ou non.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te permet d'avancer de 2 cases et de faire l'action de la case sur laquelle tu aboutis.



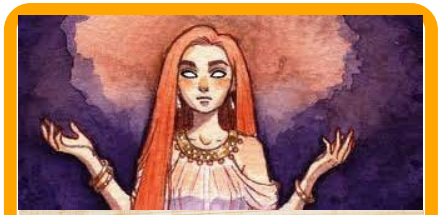
CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te fait reculer de 3 cases. N'accomplis pas l'action de la case sur laquelle tu aboutis.

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

[redacted]

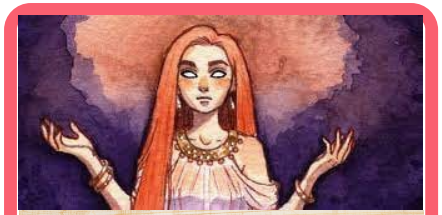
<u>Revirement par rapport au mythe !</u>
"Ismene" est atteinte d'une nouvelle épidémie de peste et elle est mourante... Manque de chance pour toi, tu dois te défausser de ta carte "Ismene".



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

[redacted]

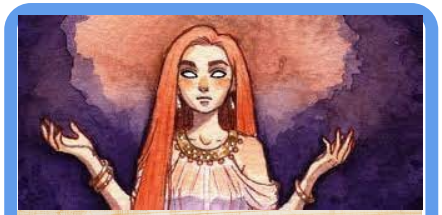
<u>Revirement par rapport au mythe !</u> "Ismene" décide de faire preuve de courage et accompagne sa soeur de nuit pour procéder à l'enterrement de leur frère. Elle est donc elle aussi enterrée vivante... Tu dois te défausser de ta carte "Ismene".



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

[redacted]

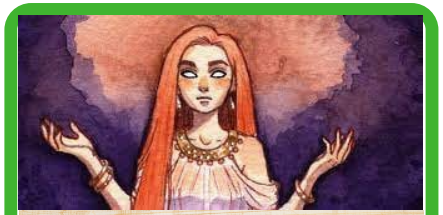
Que cela t'arrange ou non, cette carte te fait récupérer une carte "Ismene" en plus tout de suite.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

[redacted]

Tu peux te défausser d'une carte "Ismene" que tu aurais <u>en trop.</u> ". Cette carte ne s'applique donc pas si tu n'as qu'une seule carte "Ismene".



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Suite à une dispute, ton voisin de droite te donne une carte "persona" de son propre jeu et choisit laquelle il te donne.

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

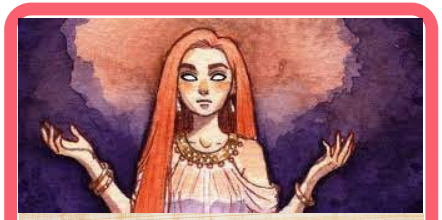
Suite à une dispute, ton voisin de droite te donne une carte "persona" de son jeu, aléatoirement.

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te fait reculer de 5 cases. Accomplis l'action de la case sur laquelle tu aboutis.

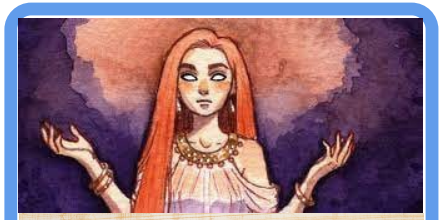
CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte.te permet de relancer le dé. L'action indiquée suite au deuxième jet de dé s'applique.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te permet de relancer le dé. L'action indiquée suite au deuxième jet de dé ne s'applique pas.



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

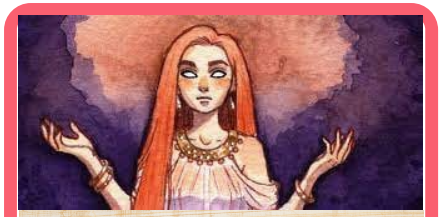
Multiplie le score de ton dé par deux et avance de ce nombre en faisant l'action de la case d'arrivée.

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Multiplie le score de ton dé par deux et recule de ce nombre en faisant l'action de la case d'arrivée.

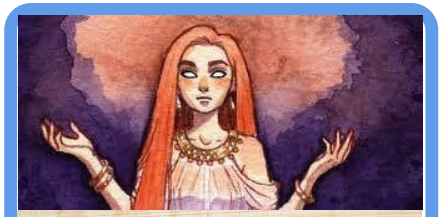
CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte entraine que tu échanges tes cartes avec celui qui en a le moins...



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te permet de bloquer la personne qui est à ta droite ou à ta gauche (c'est toi qui choisis) pendant un tour. Donne-lui un jeton "passe ton tour".



CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte entraine que tous les joueurs piochent une carte "aléa". Les actions se jouent à partir de toi et on suit l'ordre des aiguilles d'une montre.

CARTE VALABLE IMMÉDIATEMENT.

Cette carte te permet de relancer le dé et si tu obtiens le même résultat que ce que tu viens de faire, tu peux te défausser d'une de tes cartes à l'emplacement "RIP". (Si tu arrives ici suite au côté "aléa" du dé, tu dois lancer deux fois les dés maintenant et avoir deux mêmes résultats).

GARDE CETTE CARTE PRÉCIEUSEMENT.

Cette carte te permet d'avancer de 1, 2 ou 3 cases pour tomber sur une case qui t'arrange.

(valable une seule fois dans la partie)

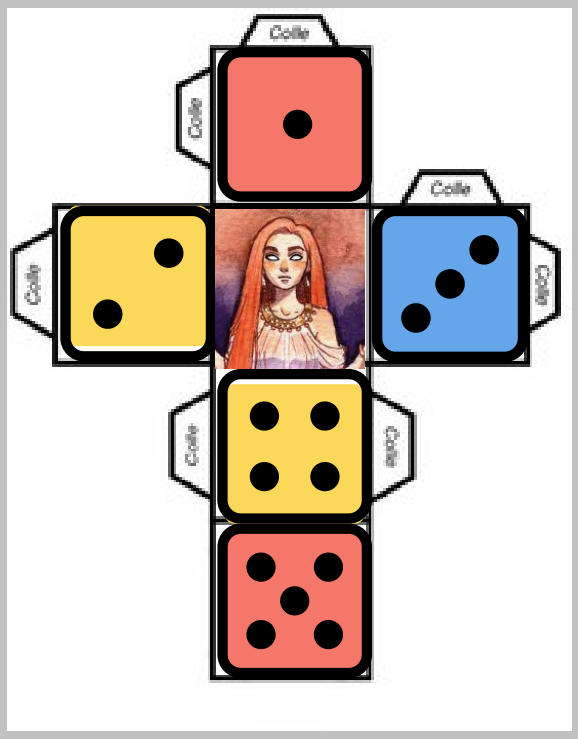
Jetons pour se rappeler de passer son tour au cas où on aurait tendance à oublier...

Passe ton tour...

Passe ton tour...

Passe ton tour...

Patron du dé spécial



Le personnage central
est la Pythie, qui annonce l'avenir.

Sources de l'image de la Pythie : http://unmetrecinquantetrois.blogspot.com/2016/01/pythie.html

Côté Pythie = carte "alea" piochée !

Voici les 6 pions du jeu,
il faut replier horizontalement la case
blanche du bas pour que le pion tienne. Imprimez le char des deux
côtés pour bien identifier le pion quelle que soit la place
où vous êtes assis.