

CURSUS PHAETHONTIS



*Le quadriga d'Hélios, -450/-400 av. J.-C.
Cratère à figures rouges, British Museum*

Cher Phaëton,

Je t'ai promis mon char et je ne peux revenir en arrière. Je vais t'expliquer comment t'en servir et les épreuves que tu devras accomplir. Hélas, tu ne seras pas seul ! Tous les astres lutteront contre toi, mais je te viendrai en aide.

Notre équipe s'opposera à la leur. Au hasard du dé, nous aurons des défis à accomplir. Nous devons parfois mimer, répondre à des questions, dessiner, ou encore décrire une métamorphose. Ses actions nous permettront d'acquérir des flammes pour pouvoir compléter le soleil, cependant les astres, nos ennemis, pourront eux aussi compléter leur constellation. Une fois nos astres remplis, Zeus deviendra furieux et tentera de nous arrêter en nous proposant un ultime défi de latin. La première équipe qui vaincra Zeus remportera la course, et pour se venger, il foudroiera l'équipe adverse. Mais souviens-toi :

Arrogantia virtus est dum victor es sed tamen haec nimis ad perniciem perducere potest.

L'orgueil est une qualité tant que l'on est gagnant mais en excès il peut conduire à notre chute.

Ton père Hélios

Âge : à partir de 10 ans

Nombre de joueurs : entre 3 et 6 joueurs

Durée : entre 20 et 30 min

Contenu :

- un plateau carré + un plateau en demi-sphère
- 6 pions aimantés
- un dé
- une vingtaine de cartes par mini-jeu (soit une centaine de cartes) + 5 cartes consignes
- deux astres à compléter
- une dizaine de flammes et une dizaine d'étoiles
- un livret sur les *Métamorphoses* d'Ovide

Installation du jeu : Rassembler les cartes en différents tas suivant le jeu auquel elles correspondent. Disposer le plateau en demi-sphère au centre du plateau carré. Placer le tas du jeu "*Verborum complexio*" à l'extérieur du plateau carré. Placer les quatre autres tas sur les quatre coins du plateau. Choisir un pion par joueur et répartir les joueurs en deux équipes. S'il n'y a que trois joueurs, un joueur neutre sera désigné pour être le binôme de chacune des équipes en alternance. La première équipe représente Phaéton et la course du soleil, l'autre les astres.

But : être le premier à avoir complété son astre (soleil / constellation) et vaincre Zeus.



La chute de Phaéton, Sebastiano Ricci - huile sur panneau

Déroulement du jeu : L'équipe de Phaéton commence. Les équipes lancent le dé chacune leur tour. Si elles tombent sur une constellation, elles doivent se positionner sur la constellation correspondante sur le plateau et tirer une carte du défi associé. Si elles tombent sur Hélios, elles bénéficient d'un bonus et peuvent choisir le type de leur défi (mimi, questionnes, picturae ou descriptions) ; si elles tombent sur Zeus, elles reçoivent un malus et l'équipe adverse choisit le type de leur défi à leur place.

Chaque défi possède deux niveaux de difficulté :

Le niveau facile permet de gagner une flamme (pour l'équipe de Phaéton) ou une étoile (pour l'équipe des astres).

Le niveau difficile permet de gagner deux flammes (pour l'équipe de Phaéton) ou deux étoiles (pour l'équipe des astres).

Les équipes doivent annoncer la difficulté de leur défi avant de retourner la carte.

Lorsque l'une des équipes a complété son astre, elle se voit imposer, au tour suivant, un ultime défi par Zeus (défi du **Verborum complexio**). Si l'équipe remporte le défi, elle remporte la partie. Sinon, elle devra attendre le tour suivant pour que Zeus les défie à nouveau. L'autre équipe peut alors continuer sa progression lorsque son tour est venu.



Mimi (mimes) : constellation du Scorpion

Un joueur tire une carte et doit faire deviner l'un des mots-clés de la carte. Il annonce la métamorphose associée à son mot-clé et mime l'un des trois mots disponibles.



Quaestiones (quiz) : constellation du Taureau

Un joueur tire une carte et doit poser la question du niveau choisi au reste de l'équipe (la réponse sera écrite sur la carte) ; elle n'aura droit qu'à 30 secondes pour répondre.



Picturae (dessins) : constellation du Lion

Un joueur tire une carte et doit faire deviner la métamorphose au reste de l'équipe en dessinant les mots écrits sur la carte. Au niveau facile, elle dispose de 1 minute ; au niveau difficile, elle dispose de 40 secondes.



Descriptions (descriptions) : constellation du Cancer

Un joueur tire une carte et doit faire deviner la métamorphose au reste de l'équipe en citant les mots écrits sur la carte. Au niveau facile, il peut utiliser les cinq mots ; au niveau difficile, il ne peut en utiliser que trois au choix.

Verborum complexio (association - défi ultime) :

Les cartes attributs sont étalées sur la table et les cartes personnages sont mélangées et regroupées en un tas. Les joueurs veilleront à cacher les images. L'équipe tire trois cartes personnages et doit trouver l'attribut qui leur correspond.

Suivant le niveau des joueurs, on peut choisir :

- de s'aider des images au dos de la carte pour faciliter l'épreuve
- de mettre un temps limité pour les joueurs plus expérimentés



Ce jeu est proposé par les quatrièmes latinistes
du collège Nicolas FOUQUET à Mormant (77)