

PYRAMIS METAMORPHOSIUM

Jeu proposé par les latinistes de 4ème du Collège
Gaston Chaissac à Pouzauges (Vendée)
pour le Calame d'or 2018

Contenu:

1 **pyramis** (plateau de jeu en 3D)

6 **pedes** en forme de **pyramis**

250 **tabulae**: 200 **questio**, 25 **malus**, 25 **bonus**

150 **pecunia** à l'effigie des élèves de la classe ----->

1 dé : 4 faces **questio**, 1 face **malus**, 1 face **bonus**

Aetas : 8+

♀ et ♂ : 2 à 6 **ludentes**



Tempus : 20 à 30 minutes en fonction du nombre des **ludentes**.

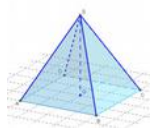
Mise en place :

1. Un **ludens** lit les règles à haute voix aux autres **ludentes**.

2. Préparer 3 paquets de **tabulae** : 1 paquet de **questio**, 1 paquet de **bonus**, 1 paquet de **malus**.

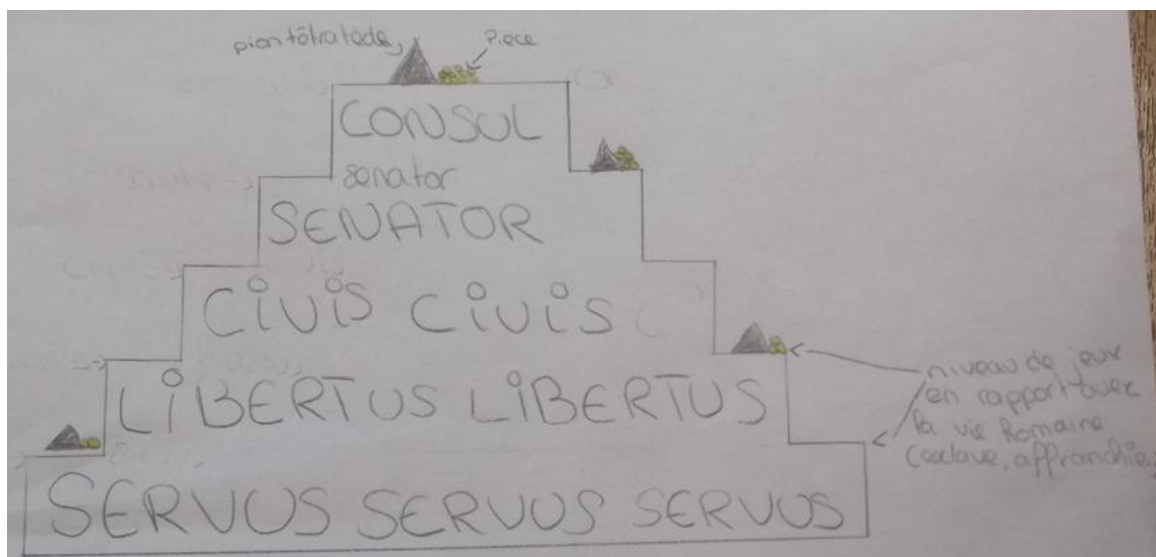


3. Chaque **ludens** choisit un **pedes** de couleurs différentes qu'il place en bas de la **pyramis**.



Au départ, tous les joueurs reçoivent **5 pièces**.

Position de
départ pour
tous les
ludentes qui
sont tous
servus.



----->

Deux types de cases de la pyramis:

1. **Vue du dessus**, sur chaque étage, les cases sont décorées avec des **imago** en lien avec les **metamorphoses** racontées par Ovide.
2. **Vue de profil**, les contremarches sont en lien avec les niveaux de la société romaine (**servus, libertus, civis, senator, consul**).

But du jeu :

Devenir **divitissimus** et **potentissimus** en haut de la **pyramis** en premier.

Recta ludi :

Le joueur **juvenissimus** lance en premier le dé :

1. Face **questio** du dé :

- S'il tombe sur la face **questio**, il pioche une **tabula questio** et doit répondre soit à une **questio** à choix multiples, soit à une **questio** ouverte. Le sujet des **questio** en lien avec les **metamorphoses** d'Ovide.

Si le joueur répond correctement à une **questio** à choix multiples, il avance de 2 cases et reçoit 2 pièces. S'il échoue, il paye 3 pièces et recule de 3 cases.

Si le joueur répond correctement à une **questio** ouverte, il avance de 4 cases et reçoit 4 pièces. S'il échoue, il recule d'une case et paye 1 pièce.

2. Face **bonus** :

- S'il tombe sur la face **bonus**, il tire une **tabula bonus** et fait l'**actio** demandée (**exempla** : avancer de 3 cases, recevoir 3 pièces, avoir un joker à utiliser plus tard pour répondre à une **questio** s'il n'arrive pas à répondre).

3. Face **malus** :

- S'il tombe sur la face **malus**, il pioche une **tabula malus** et fait l'**actio** demandée (**exempla** : payer 2 pièces, reculer de 2 cases).

Comment se déplacer sur un même étage ?

La **pyramis** est en 3D, chaque étage possède un certain nombre de cases sur lesquelles il faut progresser. Il faut faire le tour de chaque étage de la **pyramis** avant de pouvoir monter. Pour avancer sur les cases, il faut se fier aux **tabulae**.

Comment monter d'un étage ?

Au bout de l'étage, quand on en a fait le tour, il faut payer un certain nombre de pièces pour monter sur l'étage suivant. Si on n'a pas assez de pièces, on attend jusqu'à ce qu'on en ait assez. Voici les montants pour les étages :

- Du 1^{er} étage au 2ème : **peculium** de 5 pièces, pour devenir **libertus**.
- Du 2ème étage au 3ème : **peculium** de 10 pièces, pour devenir **civis**.
- Du 3ème étage au 4ème : **peculium** de 15 pièces, pour devenir **sénator**.
- Du 4ème étage au 5ème et dernier : **peculium** de 20 pièces, pour devenir **consul**.

Comment gagner des pièces?

On peut obtenir des pièces en répondant juste à une **questio** ou en obtenant une **tabula bonus**. Au départ, on a un **peculium** de 5 pièces. Les pièces nous servent à monter les étages. On peut aussi perdre des pièces en obtenant une **tabula malus** ou en ne répondant pas correctement à une **questio**.

Fin de la partie

Quand un **ludens** est arrivé en haut de la **pyramis** et est devenu ainsi un **consul**.