

زواج



- quelques jeux antiques -

JEU DE LA MARELLE

De nombreuses sources archéologiques attestent l'existence de ce jeu depuis l'Egypte Ancienne et son succès partout dans l'Empire Romain. Toutefois, le nom romain du jeu ne nous est pas connu.

Joueurs : 2 / Pions par joueur : 9 (7 pour les débutants)

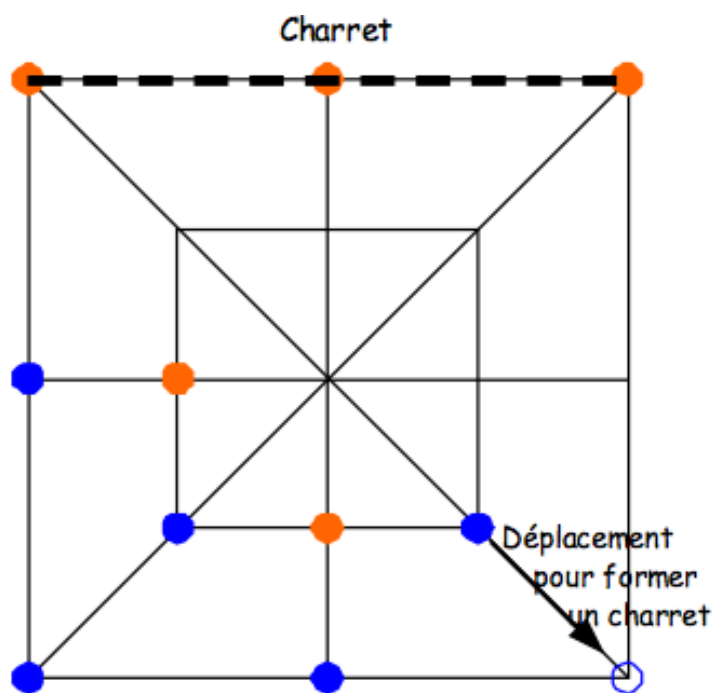
Durée moyenne d'une partie : 5 minutes

Règles : Tirez au sort la couleur de pion qui va débiter la partie. L'un après l'autre, chaque joueur dispose ses pions un par un sur les intersections de son choix.

Quand tous les pions sont sur le damier, on déplace les pions vers les intersections voisines, à condition que celles-ci soient libres.

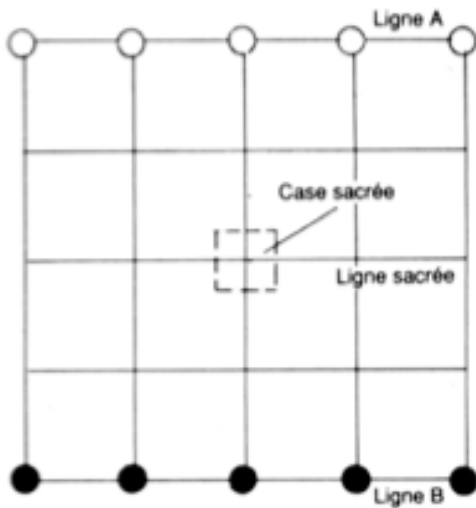
Dès qu'un joueur a réussi à aligner 3 pions (on dit alors qu'il a fait un *charret*), il sort le pion adverse de son choix.

On peut ouvrir un charret en déplaçant un pion qui le constitue et le refermer autant de fois que l'on souhaite. Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs ne possède plus que 2 pions ou quand tous les pions adverses sont bloqués.



PENTE GRAMMAI

Le jeu des « pente grammai » ou « petteia » est une adaptation par les Grecs (dès le -8ème s.) d'un jeu égyptien (le senet).



Nombre de joueurs: Deux

Matériel: Un damier de 4X4, 10 jetons (5 par joueur)

Règle du jeu: Les dix jetons sont placés face à face, aux intersections : 5 sur la ligne A, 5 sur la ligne B.

Au centre du damier, se trouve la case sacrée où l'on ne peut se placer.

À tour de rôle, chaque joueur déplace un pion d'une intersection à la fois, verticalement ou horizontalement (jamais en diagonale), vers une intersection voisine libre. Il est interdit de reculer, sauf pour échapper à une prise de l'adversaire ou lorsqu'on se trouve sur le point central. Il est interdit de sauter au-dessus d'un pion.

Pour prendre les pièces ennemies, il suffit de les placer entre deux de ses propres pièces, sur une même ligne. Le joueur qui réussit à prendre un pion adverse rejoue. La partie s'achève lorsqu'un des deux joueurs est parvenu à prendre ou à bloquer tous les pions de son adversaire.

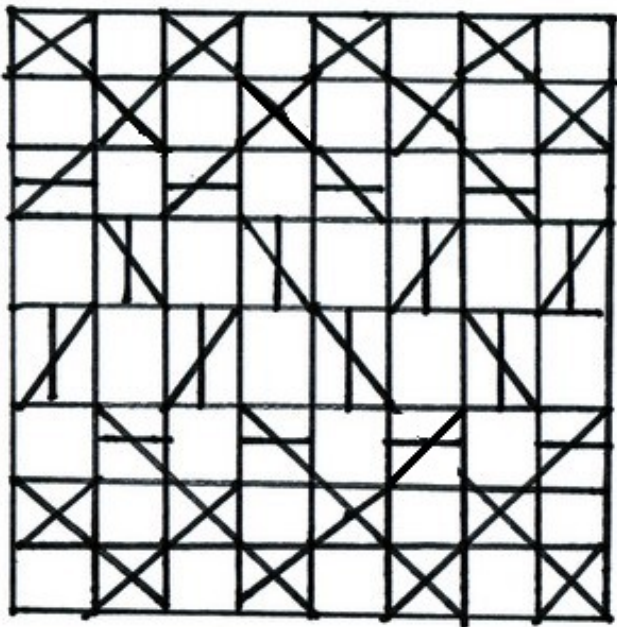
LUDUS LATRUNCULORUM

le jeu des Latroncules

Le jeu des latroncules est apparu à Rome vers le III^{ème} siècle avant Jésus Christ. Les écrivains de l'antiquité ont comparé les pions de ce jeu à des soldats et le plateau de jeu à un champ de bataille (« latrones » signifie « mercenaires ». Pour gagner, il faut posséder les qualités d'un grand chef militaire. Le Jeu des Latroncules est cité chez Varron (I^{er} siècle av. J.-C.), Ovide (I^{er} siècle av. – I^{er} siècle ap. J.-C.), Sénèque (I^{er} siècle ap. J.-C.), Martial (I^{er} siècle ap. J.-C.) et Macrobe (vers 400 apr. J.-C.).

Joueurs : 2 / Pions par joueur : 16 : 8 fantassins (rondelles)
8 cavaliers (pyramides)

Durée moyenne d'une partie : 20 minutes



Règles : Le but de ce jeu est de capturer le plus grand nombre de pions adverses.

Deux joueurs s'affrontent sur un plateau, la tabula, avec des pions (8 fantassins et 8 cavaliers).

Préparation : Au départ, chaque joueur place ses pions sur les 2 premières lignes face à lui, les cavaliers sur les faces sombres, les fantassins sur les cases claires.

Déroulement de la partie :

Les joueurs effectuent un seul coup à la fois, à tour de rôle.

Le joueur qui a les pions blancs commence.

Déplacement des pions :

Les pions ne peuvent être déplacés que vers une case vide. Il ne peut y avoir qu'un pion par case à chaque fois

Les cavaliers : Leur déplacement dépend des cases sur lesquelles ils se trouvent.

- Un cavalier qui se trouve sur une case blanche peut aller dans n'importe laquelle des 9 cases qui touchent la sienne .

- Un cavalier qui se trouve dans une case sombre ne peut se déplacer que dans les directions indiquées sur ces cases.

- le cavalier se déplace d'un case à la fois, sauf lorsqu'il saute par dessus un pion adverse. Un cavalier peut sauter un pion adverse (cavalier ou fantassin) situé dans une case voisine de la sienne à condition qu'il y ait une case libre de l'autre côté de ce pion. Le cavalier ne peut pas sauter par dessus un pion de son propre camp, et il ne peut sauter qu'un pion adverse à la fois. Un pion sauté n'est pas capturé.

Les fantassins : Ils ne se déplacent que d'une case à la fois, et uniquement dans la case située devant eux. Ils ne peuvent ni reculer, ni aller vers la droite, ni aller vers la gauche, ni en diagonale. Ils ne peuvent pas sauter par dessus un pion adverse.

Prise des pions : Un pion (cavalier ou fantassin) est capturé lorsqu'il se trouve entre deux pions adverses (deux cavaliers, deux fantassins ou un cavalier et un fantassin).

Un pion capturé est retiré du jeu.

Dans un angle, le pion est capturé en occupant les deux cases latérales.

ATTENTION :

Un joueur ne peut pas se mettre en situation d'être capturé, sauf si c'est pour lui-même capturer un pion adverse.

Dans certains cas, deux pions peuvent être capturés d'un seul coup : ce sont des prises en diagonale, jamais en ligne, et qui impliquent trois jetons de la même couleur.

Promotion d'un fantassin :

Lorsqu'un fantassin atteint la case située dans la dernière rangée du camp adverse, il délivre un cavalier de son camp : le fantassin est retiré du jeu et remplacé par un cavalier déjà capturé par l'adversaire.

Fin de la partie.

Lorsqu'un des joueurs a capturé tous les pions de son adversaire, il gagne la partie et est proclamé «IMPERATOR». Si aucun des joueurs ne parvient à capturer tous les pions adverses (cela arrive quand il ne reste à chacun qu'un très petit nombre de pions), la partie est considérée comme nulle. Si l'un des joueurs n'a d'autre solution qu de mettre l'un de ses pions en situation d'être capturé, la partie est également déclarée nulle.

JEU DU DELTA

La littérature latine témoigne de l'engouement des enfants pour ces jeux. Le poète latin Ovide en choisit six et les décrit dans son poème « [Le noyer](#) » : essayer de viser, debout ou couché, des tas de quatre noix, faire rouler des noix sur un plan incliné en visant un objectif, jouer au jeu de pair et impair, viser avec des noix le goulot d'un récipient ou encore lancer des noix dans les cases d'un triangle.

Matériel : **5 noix** par joueur; **une craie**.

Préparation du jeu :

Dessiner sur un sol plat, à la craie par exemple, un grand triangle équilatéral (*correspondant à la lettre delta en grec*), divisés horizontalement en dix cases numérotées les cases de 1 à 10 en chiffres romains (I à la base du triangle, X au sommet). Chaque joueur reçoit 5 noix et se place à 2 ou 3 mètres de la base du triangle.

Déroulement du jeu :

On décide ou on tire au sort l'ordre de passage des joueurs. Le joueur qui commence lance ses 5 noix en visant le sommet du triangle. Lorsque les 5 noix sont lancées, on additionne les points des cases où sont tombées les noix. Le joueur reprend ses noix avant de céder la place au joueur suivant. Les joueurs lancent ainsi leurs noix à tour de rôle.

Le gagnant : Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points (en une ou plusieurs parties, au choix des joueurs) remporte la partie.

LUDUS DUODECIM SCRIPTORUM

Un assez grand nombre de plateaux différents nous sont parvenus, aussi bien de Rome que des frontières de l'Empire. Bien que la règle de ce jeu ne nous soit pas parvenue, les différents plateaux retrouvés ont permis d'en reconstituer une qui soit plausible, il s'agirait d'un jeu de parcours très semblable aux actuels Backgammon, jacquet ou Trictrac.

Un élément très original de son plateau réside dans le fait que bien souvent, des lettres font office de cases, 36 cases, soit 36 lettres et toujours 6 mots de 6 lettres.

VIRTUS IMPERI HOSTES VINCTI LUDANT ROMANI

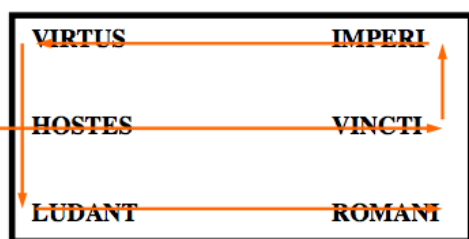
La gloire de l'empire / Les ennemis vaincus / Les Romains s'amuse

Joueurs : 2 / Pions par joueur : 15

Durée moyenne d'une partie : 40 minutes

3 dés sont nécessaires.

Préparation : Le plateau est vide au départ du jeu.



But du jeu

Faire parcourir à tous ses pions un itinéraire donné, *le même pour les deux joueurs*, et enfin, sortir tous ses pions du jeu tout en essayant de

ralentir la progression des pions adverses. Le sens du parcours est donc le suivant :

HOSTES VINCTI IREPMI SUTRIV LUDANT ROMANI

Les déplacements se font en jetant les 3 dès et en

avançant 1 ou 2 ou 3 pions suivant les valeurs des dés.

Par exemple : j'obtiens au jet de dés « 3 » « 4 » et « 5 ». Je peux avancer un pion de 3, un deuxième de 4, un troisième de 5, ou choisir d'additionner deux scores pour additionner deux dés : un de 3 et un autre de 9 (4+5), voire d'additionner les trois scores et n'avancer qu'un seul pion ! (de 12)

Chaque résultat obtenu aux dés doit être joué, si cela n'est pas possible, les coups non joués le sont par l'adversaire.

Chaque lettre (case) peut contenir plusieurs pions de la même couleur. Déplacements autorisés : un pion peut se déplacer sur une lettre vide **ou** une lettre occupée par un ou plusieurs de ses pions **ou** une lettre occupée par un (**et un seul**) pion ennemi, celui-ci est alors renvoyé en dehors du jeu (on dit qu'il est frappé). Il n'est pas nécessaire de réaliser un score exact pour sortir un pion du jeu.

Un pion frappé doit être prioritairement réintroduit dans le jeu, aucune autre pièce ne peut être déplacée tant qu'un pion frappé est en dehors du jeu.

Il est obligatoire de rentrer l'intégralité de ses pions dans la table d'entrée (HOSTES) avant de pouvoir continuer son parcours. Il est obligatoire d'amener tous ses pions sur la table de sortie (ROMANI) avant de commencer à les sortir du jeu.

Le vainqueur est le premier joueur à sortir tous ses pions de la table de jeu.

LES TESSERAE / LES ALIA

Les jeux de dés étaient particulièrement appréciés des Romains, et l'on sait que même les Empereurs Auguste et Claude y jouèrent avec passion. Ils furent pourtant interdits, sauf pendant les Saturnales.

Nombre de joueurs : Deux au minimum.

«Le jeu du plus beau coup»

Tour à tour, les joueurs jettent les trois dés et paient une amende, fixée au départ (*en pièce, en noix...*), pour chaque as sorti. A chaque coup, on peut payer une, deux ou trois amendes selon le nombre d'as, ne rien payer, ou encore faire «le plus beau coup» qui est formé des trois dés tombant tous les trois sur la face six, appelé aussi «le triple six». Dans ce cas, le joueur ramasse l'ensemble des amendes.

La partie peut durer longtemps et les amendes être fort nombreuses.

Le “coup de Vénus”

Les joueurs lancent chacun à leur tour 4 dés. Celui qui fait le coup du chien (4 chiffres identiques) ou qui a tiré un 6 doit verser une amende. Celui qui réussit le coup de Vénus (4 chiffres différents) ramasse toutes les amendes.

Voici un autre jeu de dés, proche du 421.

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Durée de la partie : de 5 à 15 minutes

Nombre de dés : 3

Règle du jeu :

Les joueurs conviennent d'un nombre de points à atteindre. Le premier joueur lance les 3 dés, dans le but de réaliser les meilleures combinaisons de chiffres.

Exemple de barème :

Combinaison de 3 as	1 000 points
Combinaison de 3 VI	60 points
Combinaison de 3 V	5 points
Combinaison de 3 IV	4 points
Combinaison de 3 III	3 points
Combinaison de 3 II	2 points

Il peut tenter 3 lancers, dans lesquels tout ou partie des dés peut être relancé. S'il réalise une combinaison en 2 lancers et qu'il annonce "en 2", les autres joueurs ne devront pas dépasser 2 jets.

Lorsqu'un joueur réalise une combinaison, on lui attribue le nombre de points correspondant. Les joueurs lancent tour à tour les 3 dés et le gagnant est celui qui atteint le premier le nombre de points définis au départ.

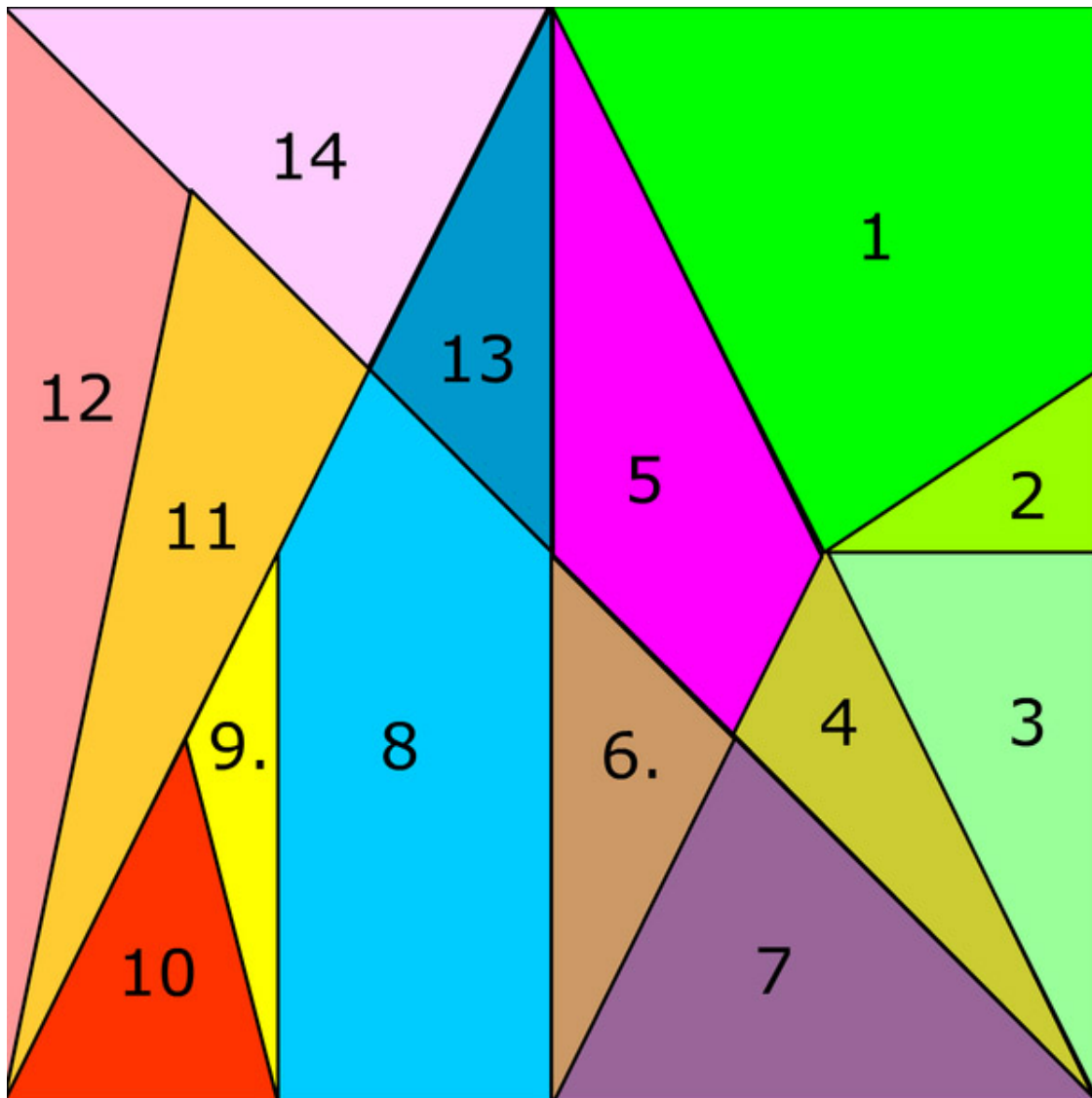
Variante :

Essayer de réaliser non pas des combinaisons de chiffres, mais un nombre le plus important possible, en ajoutant le chiffre des 3 dés.

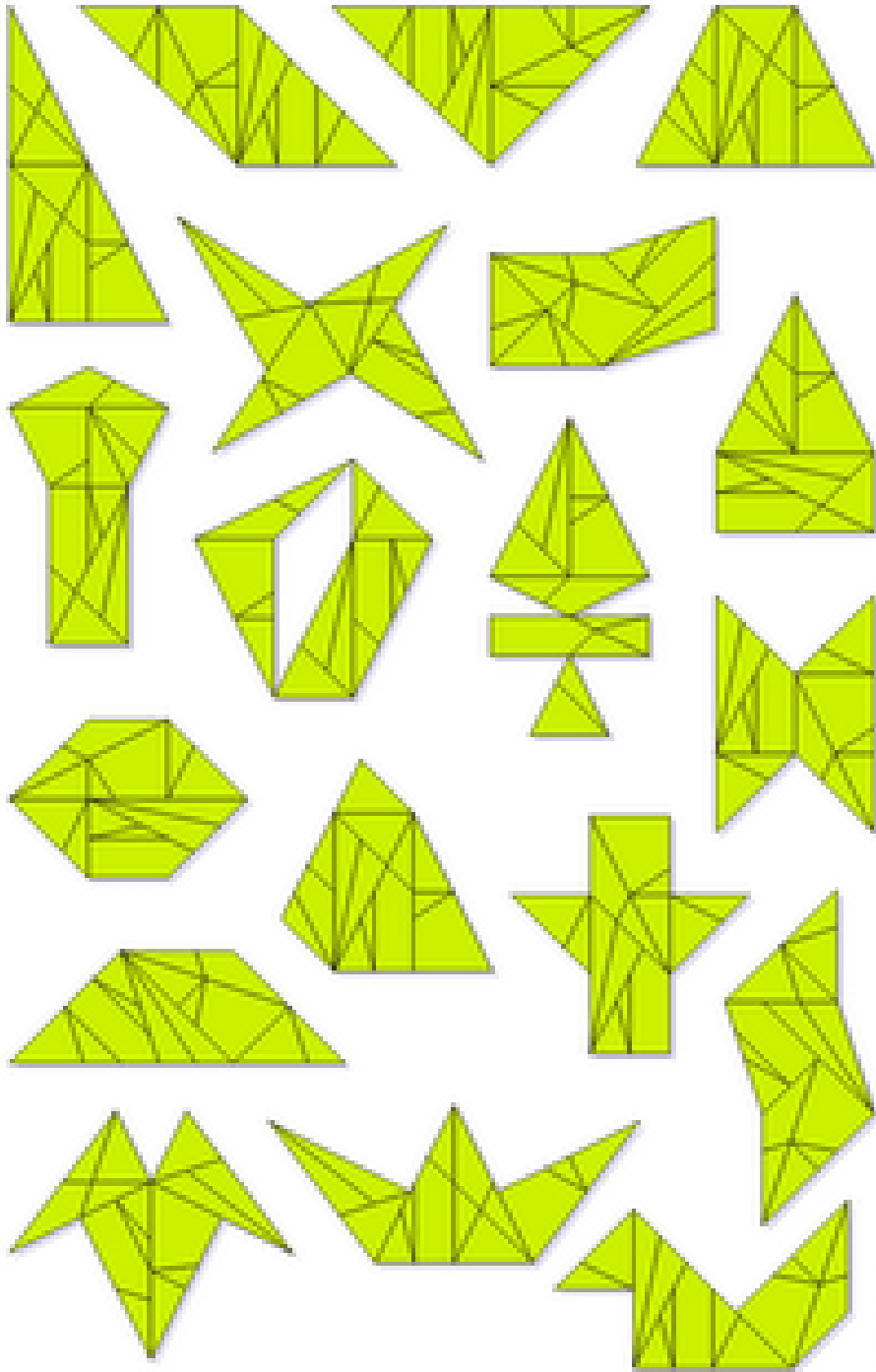
LOCVLVS ARCHIMEIVS

Il s'agit de l'un des plus vieux puzzles connus. On l'appellait stomachion, ou puzzle d'Archimède, car il a été découvert sur le manuscrit appelé "palimpseste d'Archimède". Un palimpseste est un parchemin que l'on a gratté pour effacer la première écriture afin de pouvoir le réutiliser.

Dessine avec les formes géométriques tout ce que ton imagination te dicte (animal, véhicule, arbre...) Tu peux aussi essayer de recomposer le carré.



Quelques exemples de formes à réaliser :



© 2008 TheodorFuchs Inc.



la MOUSSE

(micare digitis)

Ce jeu très ancien est notamment évoqué dans le Satyricon de Pétrone.

Les deux joueurs se font face et montrent en même temps, avec une main, un nombre de doigts quelconque, le zéro étant représenté par le poing fermé.

Ils doivent au même moment prononcer un chiffre compris entre 0 et 10. L'un des joueurs marque un point lorsque le chiffre qu'il a énoncé est égal à la somme des doigts montrés par les deux joueurs.



1



2



3



4



5



6



7



8



9

PAR IMPAR

Ce jeu aussi s'appelait αρτιάζω, αρτιασμός à l'époque grecque (Platon, Aristophane et Aristote le mentionnent), par impar à l'époque romaine (Ovide en parle) et on le retrouve sous le nom de « pair ou non » chez Rabelais en 1534.

Le Jeu de Pair-Impair pouvait se jouer avec toutes sortes de petits objets : cailloux, osselets, coquillages, mais aussi comme le précise Pollux (IX, 101) : *fèves, noix, amandes ou même pièces de monnaie*, ou bien encore avec des billes, des jetons... Le nombre peut varier en fonction de la taille de la main des joueurs.

Préparation du jeu :

Répartir les noix de manière équivalente entre les deux joueurs. Les deux joueurs se tiennent face à face.

Déroulement du jeu (avec des noix) :

On décide ou on tire au sort le joueur qui commence. Dans son poing fermé, caché dans son dos, ce joueur tient un certain nombre de noix. Son adversaire doit deviner s'il en cache un nombre pair ou impair. Celui qui a deviné juste reçoit 1 noix. Lorsqu'un joueur n'a plus de noix, il est éliminé.

Le gagnant : Le dernier joueur à qui il reste des noix remporte la partie.

Crédits :

Ont été consultés et utilisés pour réaliser ce livret :



« **jocari.be** », Site francophone de référence sur les jeux et jouets des époques antique, médiévale et renaissante, issu de la recherche scientifique

<http://www.jocari.be/>

Le livret « Des jeux et des hommes dans l'Antiquité », publié par l'ICEM

<http://www.icem-pedagogie-freinet.org/>

Le dossier « éducation et écriture à l'époque gallo-romaine » réalisé par Patricia JANEUX Karine MARCHADOUR pour les musées de Bourgogne

<http://www.musees-bourgogne.org>



Le web-livret « GISACUM jeux », proposé par le département de l'EUFE.