

CERTAMEN SCELERATORUM.

OU Les Défis des méchants.

LEGES LUDI

I / Objectif :

Affronte les plus **redoutables figures maléfiques** de l'Antiquité et de la mythologie romaine.

Ton but est simple : remporter toutes les cartes de tes adversaires en misant sur les caractéristiques les plus impressionnantes des **sceleratorum hominibus**

II/ Présentation :

Le jeu est composé de 32 cartes.

Parmi ces cartes l'une (noire sans texte) fait figure de joker.

Elle sert à évaluer la mémoire des joueurs sur les personnages des méchants. On joue à deux, chacun ayant huit cartes en début de partie.

III/ Préparation :

- 1- Créer une pioche de 16 cartes au hasard, mais comprenant impérativement la carte Joker.
- 2- Répartir le reste des cartes entre les deux adversaires équitablement.
- 3- Garder les cartes faces cachées, comme lors d'un jeu de bataille classique.

IV/ Déroulement d'un tour de jeu :

1 - *incipit lusor minimum aetatis*: le joueur le plus jeune commence. Il choisit une catégorie qu'il considère comme forte pour son personnage (l'intensité du personnage dans sa catégorie va de 1, la moins forte, à 100, la plus forte), et défie son adversaire en espérant remporter la bataille.

2 - Après chaque tour, *victor interrogat alterum lusorem* : le vainqueur du tour pose une question au perdant à partir d'une carte piochée sur le dessus de la pioche. Il doit demander au perdant de décrire le personnage qu'il tient dans ses mains.

Qui interrogatur debet duo elementa de persona dare. Avec deux informations présentes dans le texte ou dans le nom du personnage, le questionné remporte ladite carte.

Lycée Herriot, terminale. Catherine FOURNIER, Sophia SOUCHON, Hugo REISSER : conception du jeu. Shahin KEFTI-LOUCIF : écriture de la règle du jeu des « Défis des méchants »

Si charta nigra accipitur, sine textu : S'il tire le joker (carte noire sans figure), le joueur questionne son adversaire sur un méchant du jeu de son choix, qu'il a retenu, en donnant **de mémoire** (*memoria*) ses caractéristiques.

-Le joueur interrogé doit trouver le nom du personnage grâce aux trois informations qu'on lui donne. S'il réussit, il réserve cette carte sur le côté, elle lui vaudra trois points pour la fin de la partie. Et en plus il ajoute une autre carte de la pioche dans son jeu.

-Si jamais le joueur qui a tiré le joker n'est pas capable de redonner trois caractéristiques d'un méchant du jeu, l'adversaire gagne directement quatre points et deux cartes de la pioche.

3-*Victor est qui habet plus chartarum*. Le vainqueur du jeu est celui qui possède le plus de cartes quand la pioche est terminée ou qui a réussi à prendre l'entièreté du jeu de l'adversaire.

V/ Que signifient les couleurs des pastilles en haut à gauche :

Pastille Bleue – Crime par Orgueil (*scelus superbia factum*)

Le personnage agit pour défendre son image, prouver sa supériorité ou éviter l'humiliation.

Pastille Noire – Crime par Amour (*scelus amore factum*)

Le crime est commis pour protéger, conquérir ou venger un être aimé

Pastille Verte – Crime par Vengeance (*scelus ultione factum*)

Le personnage répond à une injustice réelle ou supposée.

Pastille Jaune – Crime par Quête de Pouvoir (*scelus avaritia factum*)

Le but est de gagner de l'influence, dominer ou contrôler une situation ou un groupe.

Pastille Rose – Crime par (*scelus formidine factum*)

Le personnage utilise la terreur pour régner

Pastille Violette – Crime par Violence Naturelle (*scelus vi factum*)

Le personnage agit sous l'impulsion de sa nature profonde incontrôlée : instinct, rage, pulsion irrésistible.

VI/ Les catégories à choisir pour se défier :

Saeuitia : Cruauté

Avaritia : Quête de pouvoir

Lycée Herriot, terminale. Catherine FOURNIER, Sophia SOUCHON, Hugo REISSER : conception du jeu. Shahin KEFTI-LOUCIF : écriture de la règle du jeu des « Défis des méchants »

Dolus : Ruse

Formido : Terreur

Opus malificum : Héritage maléfique

VII / Liste des 31 méchants du jeu

 <u>Pastille Bleue – Crime par Orqueil (scelus superbia factum)</u> Agamemnon, rex sacrificator Cronos, imperiosus pater Catilina, conjurator Médée, ultio absoluta Méduse, puella ad saxum damnata	 <u>Pastille Rose – Crime par (scelus formidine factum)</u> Agrippine la Jeune, mater Neronis Cléopâtre VII, ingenium politicum Cerberus, canis triceps Caligula, tyrannus demens Poseidon, deus inconstans
 <u>Pastille Jaune – Crime par Quête de Pouvoir (scelus avaritia factum)</u> Crassus, potestas cupida Hannibal Barca, dux sanguinarius Jugurtha, rex dives sed non infallibilis Mithridate VI, rex venenorum Néron, imperator incendarius Arminius, magister avium Tarquin le Superbe, ultimus rex Romae Typhon, provocator Iovis Vercingétorix, dux seditionis	 <u>Pastille Violette – Crime par Violence Naturelle (scelus vi naturali factum)</u> Commode, despota narcissicus Diomède, crudelis rex Thraciae Echidna, mater serpens Hydre de Lerne, monstrum infinitarum capitum Lycaon, bestia ut rex Arcadiae Minotaure, semivir semitaurus Phalaris, tyrannus ingeniosus Spartacus, gladiator onerosae auctoritatis Sylla, homo sanguinarius
 <u>Pastille Noire – Crime par Amour (scelus amore factum)</u> Achille, furor bellicus Circé, incantatrix formosissima	 <u>Pastille Verte – Crime par Vengeance (scelus ultione factum)</u> Orcus, facies romana daemonica Plutonis