

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





The Assimil logo, featuring the brand name in a blue, sans-serif font with a red swoosh underneath.

ASSIMIL

# ÉTYMMA LINGUO

RÈGLES DU JEU

An orange circle containing the text 'LE JEU LATIN ET GREC' in white, bold, sans-serif capital letters.

LE JEU  
LATIN  
ET GREC

VENI VIDI VICI



◆ SE JOUE EN ÉQUIPES DE DEUX JOUEURS MINIMUM. Pour jouer individuellement, voir le défi des scribes dans les Variantes.

◆ DURÉE : 20 minutes

◆ MATÉRIEL :

- 1 sablier de 30 secondes
- 1 crayon
- 1 carnet
- 70 cartes racines latines
- 70 cartes racines grecques

LATIN

GREC



## BUT DU JEU

Trouvez le plus grand nombre de dérivés français aux racines grecques et latines. L'équipe qui atteint en premier le score de 15 points remporte la partie !



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### MISE EN PLACE

Vous pouvez jouer avec les racines latines ou grecques ou bien avec les deux.

### Avec les racines d'une seule langue

- ◆ Mélangez les cartes en veillant à ce qu'elles soient toutes dans le même sens (le latin d'un côté, le grec de l'autre).
- ◆ Formez une pioche au centre de la table.
- ◆ Si vous jouez en latin, posez la pioche sur la table, le latin face cachée.

### Avec les racines des deux langues

- ◆ Mélangez toutes les cartes. Séparez-les en deux pioches de taille égale, l'une avec le latin face cachée, l'autre avec le grec face cachée.
- ◆ Chaque équipe choisit, avant de piocher, la langue avec laquelle elle souhaite jouer.

SI VIS PACEM, PARA BELLUM



Racine, suivie de son entrée lexicale

Nombre minimum de dérivés possibles pour cette racine

Traduction

scribō	
écriture	
MANUSCRIPT	CIRCOSCRPTION
SCRIBE	DESCRIPTION
SCRIPT	DÉSCRIPTION
SCRIPTURE	INSCRIPTION
	PRESCRIPTION
	RÉSCRIPTION
	REINSCRIPTION
	RETRANSCRIPTION
	SDSCRIPTION
	TRANSCRIPTION
	CONSCRIT
	INSCRIPTIBLE
	PROSCRIPTION
	SCRIBAN
	SCRIBILLIARD
	SCRIPTEUR
	SCRIPTORIUM
	SCRIPTIFIAIRE
	SCRIPTURAL
	TAFUSCRIT

Dérivés classés par ordre alphabétique dans chaque colonne

1, 2 ou 3 points gagnés selon la difficulté des dérivés

**IMPORTANT :** la liste des dérivés indique un grand nombre de réponses mais n'est pas exhaustive. Les mots d'une même famille ne sont pas tous cités. Si un joueur trouve le dérivé « aviatrice » et que seul « aviateur » figure dans la liste, il remporte les points associés à « aviateur ».



## PREMIER TOUR ET TOURS SUIVANTS

Chaque équipe prépare devant elle trois emplacements, sur lesquels elle disposera les cartes selon qu'elles auront rapporté 1, 2 ou 3 points. L'équipe qui commence est celle qui compte parmi ses membres le joueur le plus « ancien » !

◆ On désigne au sein de chaque équipe **l'orateur**, qui sera chargé de lire les cartes. L'orateur changera à chaque tour.

◆ L'orateur prend la pioche dans sa main, face cachée.

◆ Il retourne le sablier, puis la première carte de la pioche et lit la racine, son entrée lexicale et sa traduction.

◆ Les membres de son équipe annoncent le plus vite possible un dérivé français.

- Si aucun dérivé n'est proposé, on peut « passer » mais attention ! seulement une carte par tour.

- Si le dérivé annoncé est valide : l'équipe remporte la carte.

L'orateur la pose sur l'emplacement correspondant et retourne la suivante.

- Si le dérivé est incorrect ou si l'équipe « passe » : l'orateur remet la carte au dos de la pioche.



*Pour faciliter la vérification des réponses, les dérivés sont classés par ordre alphabétique dans chaque colonne.*

◆ Dès qu'une carte est gagnée, perdue ou passée, l'orateur retourne la suivante, la lit, et le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les 30 secondes du sablier soient écoulées.

◆ À la fin du temps, l'orateur prend le tas de cartes gagnées et compte les points de son équipe, en tenant compte de la valeur des dérivés trouvés (1, 2 ou 3 points).

◆ Il inscrit le score dans le carnet.



*Veiller à additionner les points ainsi gagnés avec ceux gagnés au tour précédent, pour avoir toujours en bas de la colonne le score à jour.*

◆ C'est ensuite à l'équipe suivante (dans le sens des aiguilles d'une montre) de jouer.

## DÉFI

*C'est là que les Athéniens s'atteignent !*

Pour pimenter la partie, il est possible de défier toute équipe qui a plus de 10 points. Le défi se joue par écrit.

◆ Pour lancer un défi, on l'annonce juste avant que l'équipe à défier ne commence son tour.

◆ On pioche une carte.

◆ On la pose au centre de la table et on la masque en partie, de sorte que seuls la racine et le nombre de dérivés soient visibles, et que la liste des dérivés soit cachée.

◆ Chaque équipe prend une feuille du carnet et de quoi écrire.

◆ On retourne le sablier.

◆ Chaque équipe écrit le plus de dérivés possibles dans les 30 secondes du sablier.

◆ On compte ensuite les dérivés trouvés par chaque équipe.

◆ L'équipe qui en a trouvé le plus (sans tenir compte des catégories de points) remporte le défi, si toutefois tous les dérivés trouvés sont exacts :

- Si l'équipe qui a lancé le défi le remporte : elle gagne 2 points, et l'équipe défiée perd 2 points.
- Si l'équipe défiée remporte le défi : elle gagne 2 points, et l'équipe qui a lancé le défi perd 1 point.

◆ Quelle que soit l'issue du défi, l'équipe défiée passe son tour, et c'est à l'équipe suivante de jouer.



## FIN DE LA PARTIE

L'équipe qui atteint en premier le score de 15 points ou plus remporte la partie.

En cas d'*ex aequo*, on joue une manche supplémentaire pour se départager.

## VARIANTES

### LE DÉFI DES SCRIBES

- ◆ Chacun prend une feuille du carnet et de quoi écrire.
- ◆ On pioche une carte, on masque les dérivés et on lit la racine.
- ◆ On retourne le sablier.
- ◆ On écrit le plus de dérivés possibles dans les 30 secondes du sablier.
- ◆ On annonce ensuite à tour de rôle les dérivés que l'on a trouvés.
- ◆ On barre ceux que l'on a en commun avec d'autres joueurs.
- ◆ Le joueur à qui il reste le plus de dérivés non barrés (sans tenir compte de leur catégorie de difficulté) remporte un point.
- ◆ Le premier à atteindre 5 points remporte la partie.



*On peut aussi choisir de ne pas barrer les réponses communes et comptabiliser autant de points que de dérivés trouvés. Celui qui a le plus de points au bout de cinq manches l'emporte.*

### ÇA SE COMPLIQUE !

- ◆ On joue avec les règles habituelles mais en ne prenant en compte que les dérivés trouvés qui sont dans les catégories à 2 et 3 points, ou uniquement dans celle à 3 points. Il n'est pas possible de « passer » une carte.
- ◆ Si un joueur annonce un dérivé à 1 point, celui-ci n'est pas comptabilisé.



ALEA JACTA  
EST !



## PRONONCIATION DU LATIN

En latin, on lit toutes les lettres et elles se prononcent toujours de la même manière. La plupart des lettres se lisent comme en français sauf celles ci-dessous :

c = « k »	r = roulé
e = « é »	s = « ss »
g = « gu »	u = « ou »
j = « y »	v = « w »
qu = « kw »	y = « u »

Un trait <sup>ˉ</sup> indique une voyelle longue.

Note : sur les cartes grecques, la transcription latine est indiquée en blanc. Attention à bien prononcer le U « ou » et le Y « u ».



## PRONONCIATION DU GREC ANCIEN

Même si la transcription dans la prononciation latine est indiquée en blanc sur les cartes, il peut être utile de savoir déchiffrer et prononcer le grec (écrit en bleu foncé sur les cartes).

α = « a »	ι = « i »	ρ = « r » roulé
β / β = « b »	κ = « k »	σ / ζ = « ss »
γ = « gu »	λ = « l »	τ = « t »
δ = « d »	μ = « m »	υ = « u »
ε = « é »	ν = « n »	φ = « ph »
ζ = « zd »	ξ = « ks »	χ = « kh »
η = « ê » long	ο = « o »	ψ = « ps »
θ = « th »	π = « p »	ω = « ô » long

Le signe <sup>ῥ</sup> sur une voyelle initiale indique une aspiration « h » en début de mot.

### EN SAVOIR PLUS

Sur les cartes latines, les noms sont suivis de la terminaison du génitif (complément du nom) et du genre.

Les adjectifs sont suivis de la terminaison au féminin et au neutre.

Les verbes sont à la 1<sup>re</sup> personne du singulier du présent. Ils sont suivis des terminaisons de la 2<sup>e</sup> personne du singulier, de l'infinitif, du parfait (passé simple) et du supin (participe passé).

### EN SAVOIR PLUS

Sur les cartes grecques, les noms sont précédés de l'article défini (indiquant le genre) et suivis de la terminaison du génitif.

Les adjectifs sont suivis de la terminaison au féminin et au neutre.

Les verbes sont à la 1<sup>re</sup> personne du singulier du présent, leur forme au futur est précisée lorsque la racine peut aider à trouver des dérivés.



© Assimil 2015

Jeu imaginé par : Henri-Sébastien Erhard

Design graphique et mise en pages : Isabelle Chemin

Illustrations : Shutterstock : © Andromina © Katerinarspb © Thumbelina

Réalisation : Céladon éditions

Fabriqué en Chine par Toppan