

FICHE DU JEU DES SAGES

Pour joueurs de 7 à 99 ans, de la maternelle à la maison de retraite...

Le "Jeu des Sages" se veut être, avant tout pédagogique. Il se décline en 3 jeux avec des objectifs spécifiques à chaque tranche d'âge.

La créatrice a choisi de faire évoluer ce jeu dans la civilisation amérindienne.

C'est un Jeu matriarcal où les Grand-Mères sont "les Sages"

Ce jeu présente **80 cartes** :

- **60 cartes** de 10 familles amérindiennes de 6 membres chacune avec 10 couleurs.
 - 5 familles chiliennes de 1 à 5 : Ona, Manekenk, Alakaluf, Picunche et Chinchorro
 - 5 familles mexicaines de 6 à 10 : Maya, Zapoteca, Azteca, Olmeca et Chichimecacertaines de ces civilisations existent encore notamment Ona, Alakaluf, Maya,...

- **2 cartes** sur fond violet.

- Jeu des Sages qui présente l'histoire du jeu.

- Les couleurs expliquant le choix des couleurs par rapport au climat.

- **10 cartes** de 10 couleurs différentes retraçant l'histoire des 10 familles.

En image de fond de l'Amérique latine, on trouve le lieu de vie de la civilisation, identifié par un petit point jaune sur la carte.

- **8 cartes** des règles du jeu

- 5 cartes sur fond orange pour le jeu des Sages

- 3 cartes sur fond bleu pour le jeu des 7 familles

1. JEU PEDAGOGIQUE

- par l'exercice d'observation et d'acquisition de :

10 couleurs, 6 pictogrammes, 5 chiffres romains, 10 chiffres arabes.

- par l'exercice de mémoire et d'acquisition de :

l'orthographe de 10 noms de 10 civilisations amérindiennes ayant vécu en Amérique du sud et le J ou (Jota espagnole).

- par l'acquisition de :

la situation du Chili et du Mexique dans l'Amérique latine.

- par le développement de :

l'imagination à partir des images photographiques.

2. JEU DES 7 FAMILLES 42 cartes. Sur les 10 familles présentées, vous choisissez 7 familles.

Pour chaque famille vous avez 6 cartes (5 cartes en chiffre romain et 1 carte en chiffre arabe) soit 42 cartes.

Avant de jouer vous prendrez connaissance de la règle du jeu

- 3 cartes sur fond bleu :

LES CARTES DU JEU. JEU DES FAMILLES AMERINDIENNES. DISTRIBUTION.

3. JEU DES SAGES 60 cartes. Vous jouez avec les 10 familles de 6 cartes par famille soit 60 cartes.

Avant de jouer, vous prendrez connaissance de la règle du jeu

- 5 cartes sur fond orange :

VALEUR DES CARTES. 1.LES EQUIPES DU JEU DES SAGES. 2.RÈGLES DU JEU DES SAGES. 3.ANNONCES DU JEU DES SAGES. 4. CALCUL DES POINTS DU JEU DES SAGES.

REGLEMENTS DES JEUX

AVANT-PROPOS

Chaque famille possède sa propre couleur. Au Mexique, les Chichimèques N°10, ancêtres des Apaches, installés au niveau de l'actuelle Californie sont en orange. En Basse Californie, le mauve du soleil couchant se reflète sur les Olmèques N°9. Le rouge sanguinaire a été choisi pour les conquérants Aztèques N°8, le rose tendre pour les artistes Zapotèques N°7 et la couleur pierre pour les Mayas N°6.

Dans l'hémisphère sud, au Chili, nous trouvons les Chinchorros N°5 du désert d'Atacama, couleur soleil et plus bas dans la riche vallée centrale, les agriculteurs Picunches N°4, en vert. Plus au sud lorsque nous pénétrons dans les canaux de Patagonie pluvieux et venteux, nous rencontrons les Alakalufs N°3 en gris. Enfin, à l'extrême sud, la terre de feu nous offre ses couleurs glaciaires bleu et vert pour les familles Ona et Manekenk N°1 et 2.

REGLEMENT OFFICIEL DU JEU DES SAGES

Le jeu comprend 60 cartes dont 10 familles. Chaque famille est composée de 6 membres : Grand-Mère ou Sabia, Grand-Père, Mère, Père, Fille et Fils.
On joue de 9 à 99 ans, entre 3, 4 ou 5 joueurs.

LA VALEUR DES CARTES

Les 10 SABIAS :

identifiées par les chiffres arabes, sont les Atouts ou les cartes majeures.

La Sabia N°1, la Jefa* = 10 points

La Sabia N°10, la Gran Jefa = 10 points

Les 8 autres Sabias du N°2 au N°9 chacune = 6 points

*Jefa : en espagnol, le "J" ou Jota, se prononce comme un "R" venant de la gorge.

Les 50 CARTES MINEURES :

5 par famille, sont identifiées par des chiffres romains correspondant à la valeur de la carte :

V le Grand-Père = 5 points,

IV la Mère = 4 points, III le Père = 3 points,

II la Fille = 2 points, I le Fils = 1 point.

LES ANNONCES

Les annonces sont déclarées en premier par le donneur avant de poser sa première carte.
En cas de non respect, les annonces ne sont pas prises en compte.

CONSEIL : Le joueur possède 5 Sabias. Il les montre et marque 20 points.

GRAND CONSEIL : Le joueur possède 5 Sabias qui se suivent.
Il les montre et marque 40 points.

JEFA : Le joueur réalise la dernière levée avec la "Jefa".
Annoncée et réalisée, il marque 40 points.

Réalisée, non annoncée, il marque 20 points.
Annoncée, non réalisée, il marque -20 points.

CHELEM : Le joueur réalise toutes les levées.
Annoncée et réalisée, il marque 200 points.
Réalisée, non annoncée, il marque 100 points.
Annoncée, non réalisée, il marque -100 points.

JEFA et GRAN JEFA : Le joueur possède Jefa et Gran Jefa. Il les annoncera lorsqu'il les jouera sur la table. Il marquera 20 points.

LA DONNE

Le donneur est le joueur ayant tiré la plus forte carte au hasard. Les joueurs ayant des cartes de même valeur, tirent une nouvelle carte.

Le jeu est battu puis coupé avec un minimum de deux cartes par le joueur placé à la droite du donneur. Le donneur distribue les cartes une par une dans le sens des aiguilles d'une montre. En cas de faute du donneur celui-ci passe son tour. "mal donne perd sa donne" mais celui-ci est privé des points d'annonces. Le donneur suivant sera le joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

FORMATION DES EQUIPES POUR LES COMPETITIONS

POUR 3 JOUEURS - 1 CONTRE 2

Celui qui estimera gagner la partie, dit : "Je prends" et jouera contre les 2 autres joueurs.

Si personne ne prend, le jeu est redistribué.

POUR 4 JOUEURS – 2 CONTRE 2

Le jeu se joue en équipe face à face.

POUR 4 JOUEURS EN INDIVIDUEL

Chacun joue pour soi.

POUR 5 JOUEURS - 2 CONTRE 3

Celui qui estime gagner la partie, appelle, lors des annonces, une SABIA hormis "Jefa" et "Gran Jefa".

Le joueur qui au cours du jeu la posera, deviendra son partenaire.

Si le joueur désire jouer seul contre 4, il appelle une Sabia qu'il possède.

Si personne ne prend, le jeu est redistribué.

LE JEU DE LA CARTE

Le premier joueur est le donneur qui pose une carte d'une famille ou une Sabia puis chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre et "fournit dans la couleur".

La levée est gagnée par celui qui joue la carte la plus forte puis celui-ci rejoue.

Lorsque l'on joue les Sabias "s'il le peut, le joueur doit monter sur la Sabia jouée".

Lorsque l'on joue la Sabia de la famille jouée "la Sabia perd son rôle d'atout" redevient Grand-mère et peut être coupée par n'importe quelle autre Sabia.

Si le joueur n'a pas de carte de la famille demandée "Il est obligé de couper".

Dans le jeu en équipe, le joueur laisse son partenaire "maître du jeu".

Si le joueur ne possède ni famille demandée, ni Sabia, il joue une carte qui l'intéresse "Il se défause".

Il peut ainsi faire un appel à son partenaire.

LA MARQUE

MARQUE POUR 3 OU 5 JOUEURS 1 CONTRE 2 OU 2 CONTRE 3.

LES POINTS DE PARTIE = les points de différence entre les 2 équipes + points d'annonces

Chaque joueur marque les points de différence entre les 2 équipes, en plus pour le gagnant ou en moins pour le perdant. Le preneur marque (les points de différence x 2) en plus ou en moins.

Au jeu à 5, si le preneur joue contre les 4 autres, il marque (les points de différence x 4) en plus ou en moins.

Exemple de marque pour les annonces :

Pour 3 joueurs : Le preneur annonce et réalise un conseil.

Il marque +20. Les 2 adversaires marquent -10.
Pour 5 joueurs : Un des adversaires annonce et réalise un grand conseil.
Il marque +40. Les 2 équipiers +20.
Le preneur marque -40 et son équipier -40.
Les totaux des points "positifs" et des points "négatifs" doivent être équilibrés.
MARQUE POUR 4 JOUEURS 2 CONTRE 2 ou EN INDIVIDUEL.
LES POINTS DE PARTIE = les points réalisés + les points d'annonces.

Le total du jeu est de 218 points.
Quand le joueur atteint 200 points, il gagne la manche.
Le jeu se joue en 2 manches gagnantes.

REGLEMENT DES JEUX EN FAMILLE

JEU DES SAGES

Pour 3 ou 5 joueurs
A chaque partie, chaque joueur marque 5 points en plus pour le gagnant ou en moins pour le perdant et le preneur marque $5 \times 2 = 10$ points en plus ou en moins. La manche se gagne en 20 points.
Pour 4 joueurs
A chaque partie les joueurs marquent les points réalisés individuellement ou en équipe.
Quand le joueur atteint 200 points, il gagne la manche.

JEU DES FAMILLES AMERINDIENNES OU JEU DES 7 FAMILLES+

A partir de 6 ans. Pour 2 à 6 joueurs, le donneur distribue 6 cartes, une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le reste constitue la pioche.
Le donneur parle le premier. Il cherche à compléter ses familles en demandant à n'importe quel joueur la carte qu'il souhaite obtenir.
Si le joueur interrogé possède la carte, il la lui donne.
Si le demandeur obtient la carte désirée, il joue 1 fois de plus.
Si c'est "Gran Jefa" ou "Jefa", il joue 2 fois.
S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche.
S'il pioche la carte désirée, il joue de nouveau.
Puis c'est le tour du joueur situé à sa gauche.
Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui.
Puis la présente aux autres joueurs en leur lisant son histoire.
Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes.