

URUK

Naissance de l'écriture



Amusez-vous en vous instruisant !

Matériel :

- 152 cartes :
- 24 cartes "étape" (10 "chasseur cueilleur", 7 "agriculteur" et 7 "ville")
- 15 cartes "fléau" (4 "raréfaction du gibier", 5 "sécheresse" et 6 "guerre")
- 24 cartes "solution" ("émigration", "pluie", "métallurgie")
- 57 cartes "époque" (21 "époque 1", 18 "époque 2", 18 "époque 3")
- 20 cartes "écriture cunéiforme"
- 7 cartes "catastrophe naturelle"
- 3 cartes "culte et religion"
- 2 cartes "règle du jeu"

Nombre de joueurs :

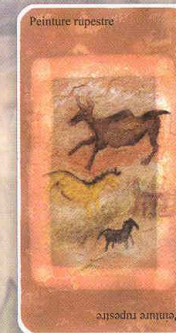
2 à 5 joueurs, à partir de 6 ans.

Durée de la partie :

10 à 20 minutes.

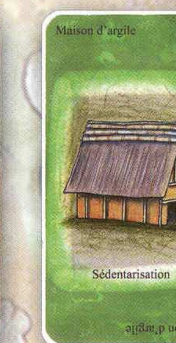
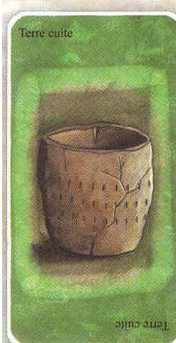
1ère époque : le paléolithique - la pierre taillée -

Au Paléolithique, qui s'étend sur 3 millions d'années, les hommes se déplacent pour vivre, chasser et cueillir. Ils fabriquent leurs premiers outils et construisent des pièges et des cabanes. Ils découvrent le feu et peignent sur les parois des grottes (sûrement pour pratiquer leur culte).



2ème époque : début du néolithique - la pierre polie -

Le néolithique démarre en Mésopotamie, vers 8000 avant J.C, dans l'actuel Irak, entre le Tigre et l'Euphrate. Les hommes deviennent sédentaires, cultivent les plantes et élèvent des animaux (chiens, chèvres, cochons ...). Ils utilisent la poterie. Les outils se spécifient grâce à la découverte de la pierre polie.



3ème époque : le néolithique - les premières cités -

Avec les progrès de l'agriculture, les conditions de vie s'améliorent et la population augmente. De gros villages apparaissent, certains deviennent des villes. De nouveaux matériaux sont utilisés pour l'architecture des maisons (plâtre, chaux...). La céramique se répand, les métiers se spécialisent, notamment avec l'invention de la roue (utilisée par le potier), du métier à tisser, de la pratique de l'orfèvrerie (or, cuivre) et de la fabrication du bronze.



LES DEBUT DE L'ECRITURE :

L'écriture est devenue une nécessité pour conserver la trace des échanges.

Elle est composée de simples dessins, signes images représentant schématiquement les marchandises, objets ou transactions. Puis les signes s'associent entre eux afin d'exprimer une action, une idée - un épi peut signifier "manger" ou "abondance". Il s'agit d'un idéogramme.

Enfin certains signes s'éloignent de la réalité et ne deviennent plus qu'un son, permettant de créer des mots par rébus.

La première écriture (-3400avt J.C) est formée de courbes et de droites, fixées sur des tablettes d'argile.

L'écriture se stylise, et l'élément de base devient le "clou" ou le "coin"-cuneus en latin qui donnera cunéiforme-réalisé sur de l'argile fraîche, à l'aide d'un roseau taillé en biseau, dont diverses combinaisons forment un signe.

Les premiers textes ont été trouvés en Irak actuel, dans l'ancienne cité d'Uruk, capitale à l'époque du pays de Sumer.



RÈGLE DU JEU

REGLE DU JEU :

But du jeu :

Evoluer jusqu'à la découverte de l'écriture (et entrer dans l'histoire)

Commencer la partie :

On distribue 7 cartes à chacun, le premier pioche une 8ème carte, et pose devant lui la carte "chasseur cueilleur", ou se défausse d'une carte à côté de la pioche s'il ne l'a pas.

Mécanisme du jeu :

Pour poser une carte "1ère époque", il faut avoir posé une carte étape "Chasseur Cueilleur".

Pour poser une carte "2ème époque", il faut avoir posé 3 cartes "1ère époque" et une carte étape "Agriculteur Eleveur".

Pour poser une carte "3ème époque", il faut avoir posé 3 cartes "2ème époque" et une carte étape "Ville".

Enfin, lorsque vous avez posé 3 cartes "3ème époque", vous posez les cartes "Ecriture" une à une ou simultanément.

Remarque : Vous avez la possibilité de prendre la carte du dessus de la défausse au lieu de piocher.

Fléau :



La carte "Raréfaction du gibier" empêche de poser des cartes "1ère époque" (marron) tant que vous n'avez pas posé la carte solution adéquate.

La carte "Sécheresse" empêche de poser des cartes "2ème époque" (verte) tant que vous n'avez pas trouvé la carte solution adéquate.

La carte "guerre" empêche de poser des cartes "3ème époque" (beige) tant que vous n'avez pas trouvé la carte solution adéquate.



Solution :



La carte "Emigration" permet de contrer la carte "Raréfaction du gibier".

La carte "Pluie" permet de contrer la carte "Sécheresse".

La carte "Métallurgie" permet de contrer la carte "Guerre".



"Catastrophe naturelle" :

Cette carte vous permet de visualiser le jeu d'un de vos adversaires, et de sélectionner la carte qui vous convient contre l'une de vos cartes.
(Cette carte spéciale est à rejeter dans la pioche.)



"Culte et religion" :

Cette carte est l'équivalent d'un joker.



Fin de partie :

Le premier qui a posé les quatre cartes suivantes "Ecriture Cunéiforme", "Tablettes administratives d'Uruk", "3300 avant J.C" et "Mésopotamie" a gagné.