Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

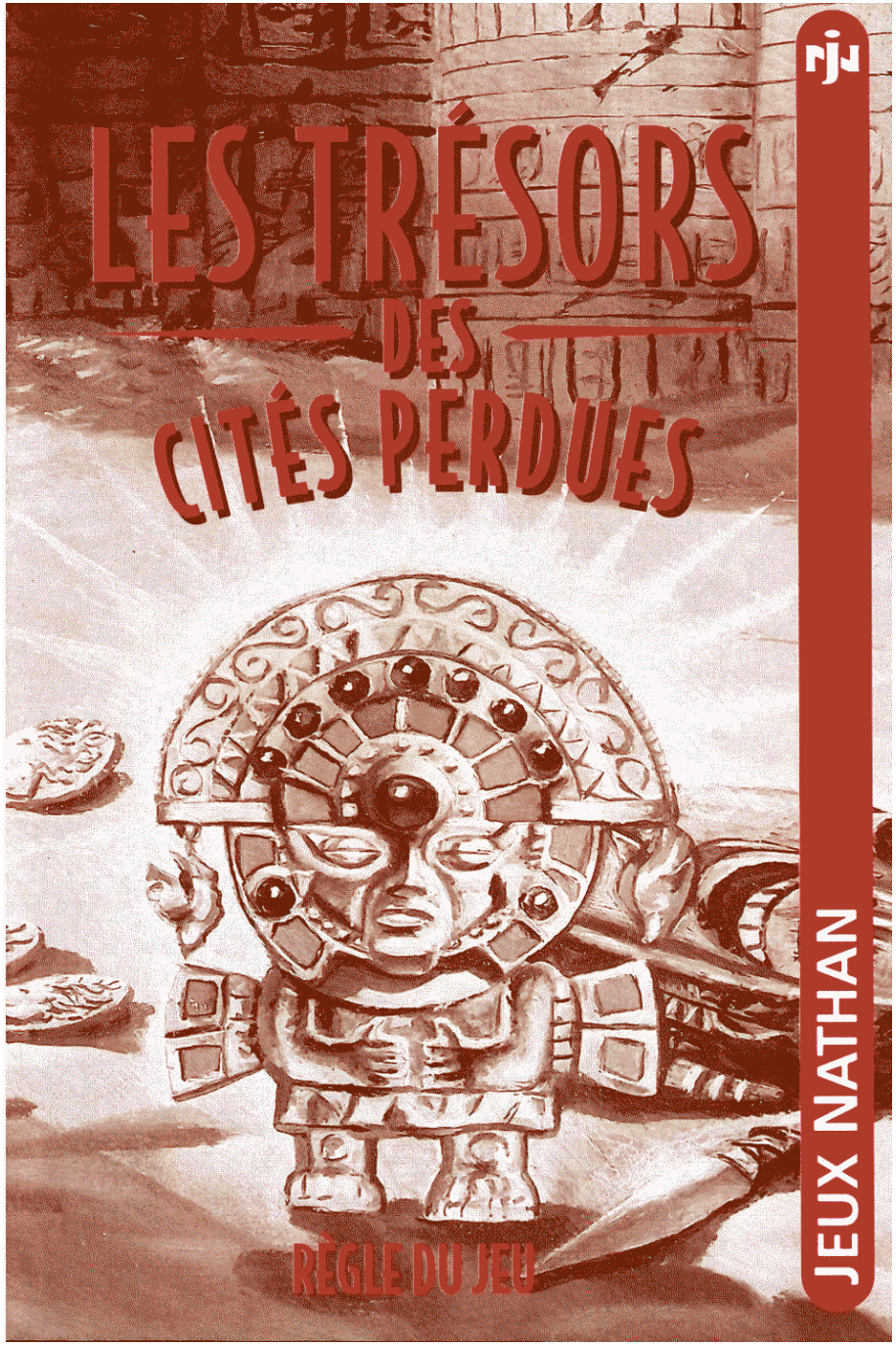
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME
France



Une aventure passionnante pour 2 à 6 joueurs à partir de 9 ans.
Durée moyenne d'une partie : 40 minutes

VOTRE MATÉRIEL

1 plateau de jeu
1 distributeur de cartes
16 pions "trésor"
110 cartes dont :
- 60 cartes "Civilisation"
- 15 cartes "Énigme"
- 12 cartes " Événement"
- 16 cartes "Document"
- 5 cartes "Visa international"
- 2 cartes aide-mémoire : "Les différentes civilisations" et "Les différentes cases"

1 flèche tournante
1 notice (règle du jeu + guide du petit archéologue + mini dico).

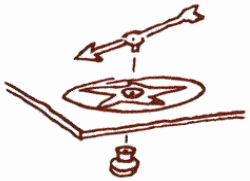


VOTRE MISSION

Chaque joueur est un archéologue à la recherche de trésors enfouis. À son tour de jeu, chacun fait tourner la flèche, se déplace à travers le monde et suit les indications des cases sur lesquelles il tombe. Une bonne réponse à une carte tirée sur une case "question" conduit le joueur sur les lieux de fouilles où il peut sauver les trésors. Mais, attention ! les autres joueurs guettent pour s'en emparer ! Il va donc falloir ruser et faire ses recherches en secret pour être le premier à retrouver quatre des trésors des cités perdues.

PRÉPARATIFS AVANT LE DÉPART

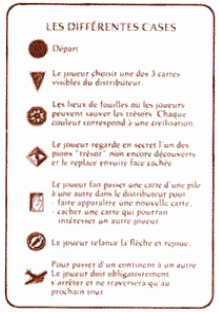
Placer la flèche au centre de la rose des vents :



Sortir les deux cartes aide-mémoire ci-dessous, et les placer à côté du plateau de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir :



verso



1

rectos



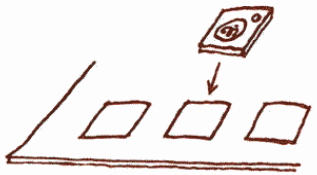
2

1. Permet de se souvenir rapidement de la signification de chaque case.
2. Permet de répondre aux cartes "Document" (voir plus loin).

Bien mélanger les 108 cartes restantes, faire 3 paquets à peu près égaux et placer chacun d'eux dans une case du distributeur de cartes, face cachée.

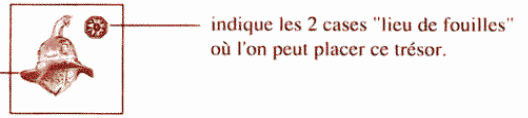
Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case ● de son choix. Il ne peut y avoir qu'un pion par case.

Mélanger les 16 pions "trésor", face cachée, et les placer, toujours face cachée, sur chaque emplacement, en bas du plateau.



LES TRÉSORS = L'OBJECTIF DE VOS RECHERCHES

Il y a 16 trésors, soit 2 par civilisation.



Le premier joueur à sauver 4 trésors est déclaré vainqueur.
À 2 joueurs, il est conseillé de porter l'objectif à 6 trésors.
À 3 joueurs, il est conseillé de porter l'objectif à 5 trésors.
Il est également possible de jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de trésor à sauver. Le vainqueur est alors celui qui en possède le plus.

COMMENT SAUVER LES TRÉSORS SUR LES LIEUX DE FOUILLES

Ceci se fait en 3 étapes :

1. Il faut se rendre sur les cases "question" ▼ et tirer une carte "Civilisation", "Énigme" ou "Document".

2. Le joueur qui répond correctement à l'une de ces cartes, prend un pion "trésor" et le place, face visible, sur une des cases "lieu de fouilles" correspondante.

3. Le premier joueur à arriver sur une case "lieu de fouilles" où se trouve un trésor le sauve (même si ce n'est pas lui qui l'a placé là !) et le pose devant lui. Le joueur qui n'a pas été assez rusé risque de voir quelqu'un lui voler le trésor sous le nez.





Il est maintenant temps de se lancer...

À LA RECHERCHE DES TRÉSORS DES CITÉS PERDUES



Comment se déplacer

Chaque joueur fait tourner la flèche. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence et relance la flèche pour se déplacer.
La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur doit déplacer son pion du nombre exact de cases indiqué, en suivant le tracé blanc du parcours (Attention aux impasses !) et sans changer de sens dans un même coup.

Si la flèche indique 1•2•3•4, le joueur peut choisir de se déplacer de 1, 2, 3 ou 4 cases.

Il est permis de sauter par-dessus un autre pion, en comptant la case sur laquelle il est, mais il ne peut jamais y avoir deux pions sur une même case. Si la case d'arrivée est déjà occupée, les deux pions sont intervertis. Cependant, le joueur dont le pion vient d'être renvoyé ne s'occupe pas de la case sur laquelle il se retrouve et doit attendre son tour pour jouer.

Les cases et les cartes



Les cases rondes unies

C'est de là que partent les joueurs au début de la partie. Pendant la partie, si un joueur s'arrête sur une de ces cases, il ne se passe rien.



Les cases "flèche"

Le joueur qui s'y arrête relance la flèche et rejoue.



Les cases "question"

Le joueur qui arrive sur une case "question" choisit une des trois cartes du distributeur, parmi celles situées sur le dessus de chaque paquet et la donne sans la regarder à son voisin de gauche, qui lui pose la question ou lui lit ce qui est inscrit.

Il y a 5 types de cartes possibles :

Carte "Civilisation"

Elles sont réparties en 12 thèmes : monuments, inventions, religions, coutumes, légendes, grands personnages, costumes, langues, animaux, vie quotidienne, archéologie et Histoire.
Sur chaque carte figurent 4 questions. Une question peut proposer :
- soit de trouver la bonne réponse parmi les 3 proposées;
- soit de répondre "Vrai" ou "Faux".

Le voisin de gauche lit une question à voix haute.
Le numéro de la question à lire est donné par la flèche :
Si la flèche indique 1, le joueur doit répondre à la question 1,
si elle indique 2, il doit répondre à la question 2...
Pour les questions "Vrai ou faux", attention de ne pas lire la réponse soulignée !

Carte "Énigme"

Elles peuvent porter sur un personnage, un monument ou encore une ville célèbre.

Selon ce qu'indique la flèche, le voisin de gauche lit 1, 2, 3 ou les 4 indices figurant sur la carte : Si la flèche indique 1, le joueur n'a le droit qu'au premier indice, si elle indique 2, il a droit aux deux premiers indices...

Carte "Document"

Il y en a 2 par civilisation. Elles montrent un document dont il faut retrouver la civilisation d'origine parmi les 8 possibles.

En cachant la réponse en bas de la carte, le voisin de gauche montre au joueur l'illustration. Il doit alors dire à quelle civilisation appartient le document qu'il voit : africaine, chinoise...
(voir carte "Les différentes civilisations")



thème



numéro de la question

bonne réponse soulignée

illustration d'une des questions

verso : côté visible dans le distributeur

carte "Civilisation"

recto : côté "question"



type de carte



1er indice

2e indice

3e indice

4e indice

réponse

illustration

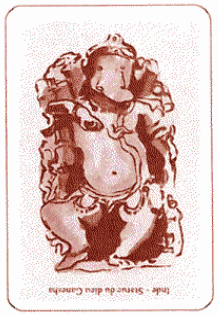
verso : côté visible dans le distributeur

carte "Énigme"

recto : côté "question"



type de carte



document

réponse retournée

verso : côté visible dans le distributeur

carte "Document"

recto : côté "question"

- Si le joueur répond correctement à une carte "Civilisation", "Énigme" ou "Document", il place un des 16 pions "trésor", face visible, sur une des deux cases "lieu de fouilles" correspondantes ou il relance la flèche.
- S'il se trompe, il reste là où il est et la carte est replacée sous le paquet, dans le distributeur.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer.



Carte "Événement"

Elle est toujours favorable au joueur qui la tire.
Le voisin de gauche la lit à voix haute et le joueur suit aussitôt ses instructions.
La carte est ensuite remise sous le paquet, dans le distributeur après utilisation.
Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.
N.B. : Pour les cartes "Manuscrit ancien" et "Chantier", le pion "trésor" doit être placé sur un lieu de fouilles correspondant.



Carte "Visa international"

Elle permet de se déplacer sur n'importe quelle case du plateau sans lancer la flèche, sauf sur un lieu de fouilles. Le joueur la place devant lui et pourra l'utiliser quand il veut à un prochain tour. Elle ne sert qu'une fois et est ensuite remise sous le paquet, dans le distributeur.
Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.
Important : Si le joueur choisit d'aller sur une case "question" et choisit une carte "Civilisation", il décide du numéro de la question qu'on lui pose. S'il choisit une carte "Énigme", il a droit aux 4 indices.

Note :
Certains noms difficiles sur les cartes sont expliqués dans le lexique page VI.

Les cases "lieu de fouilles"

C'est sur ces cases que sont placés les trésors découverts.
Si un joueur s'arrête sur une de ces cases et qu'il y a un trésor, il le prend et le pose devant lui (même si ce n'est pas lui qui l'a placé là !). Si la case est vide, il ne se passe rien.

Les cases "secret"

Le joueur qui s'y arrête regarde en secret un des trésors encore cachés, en bas du plateau, puis le replace au même endroit en essayant de se souvenir de la couleur du lieu de fouilles sur lequel on peut le sauver.

Les cases "main"

Le joueur qui s'y arrête peut, s'il le veut, faire passer la carte supérieure d'un des paquets de cartes sur un autre paquet du distributeur. Ainsi :
- Il fait apparaître une nouvelle carte (peut-être plus intéressante);
- Il peut cacher une carte qui risque d'intéresser un des autres joueurs.

Les cases "aéroport"

Elles permettent à un joueur de changer de continent.
Le joueur doit obligatoirement s'arrêter sur cette case, même s'il lui reste encore des points à jouer. Il devra attendre son prochain tour pour relancer la flèche, traverser en suivant le trait indiqué et continuer son déplacement sur l'autre continent. Attention ! si un joueur passe sur une case "aéroport" mais ne souhaite pas changer de continent, il n'a pas besoin de s'arrêter !

FIN DES RECHERCHES

La partie prend fin dès qu'un joueur possède le nombre de trésors fixé au début de la partie.
Il est déclaré vainqueur et meilleur archéologue.

parlons jeux...

*Cette règle originale a été retrouvée par Ptit Ju et mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs du forum **Parlons jeux ...** en août 2006*
http://www.ludorama.net/forum/

QUELQUES "TRUCS"

•ΔVΛ•

Si vous répondez correctement à une question, vous pouvez placer un trésor sur une case "lieu de fouilles" correspondante.
Vous risquez, quand vous arrivez sur le lieu de fouilles, qu'un autre joueur vous ait devancé et se soit emparé du trésor.
C'est pour cela que les cases "secret" et certaines cartes "Événement" sont très utiles.
Elles permettent à un joueur de regarder en secret les trésors et, surtout, de mémoriser les lieux de fouilles où ils seront retournés.
Ainsi, si vous répondez bien à une question, vous connaîtrez plusieurs trésors et vous pourrez placer celui qui sera sur le lieu de fouilles le plus proche de vous.
N'oubliez pas que vous pouvez aussi rejouer au lieu de placer un trésor sur un lieu de fouilles, si vous répondez correctement à une question.





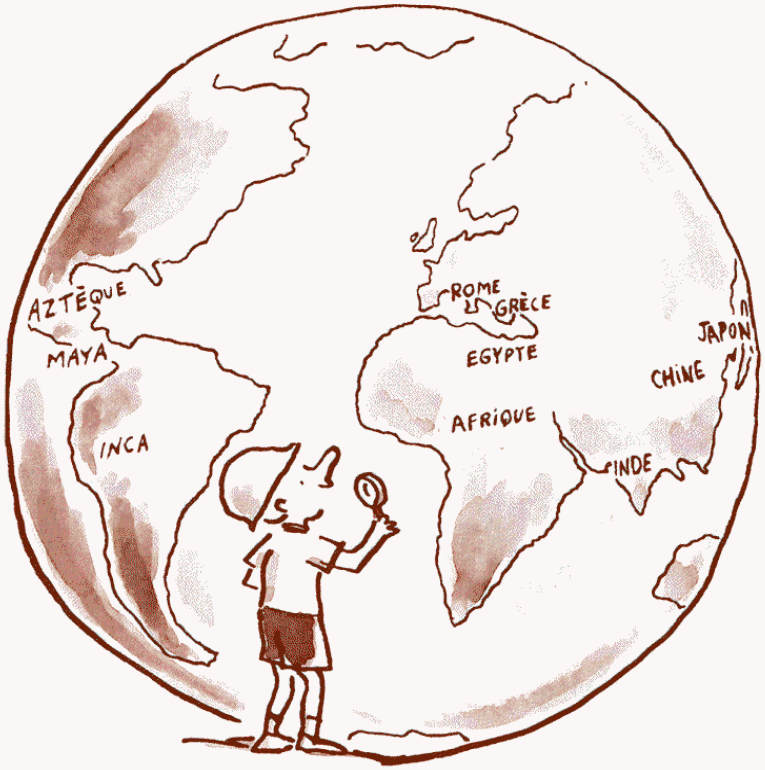
•ΔVΛ•

Attention aux cartes que vous choisissez en tombant sur une case "question", selon le résultat de la flèche !
Par exemple, il n'est pas intéressant de choisir une carte "Énigme" si vous faites "1" car vous n'aurez alors qu'un seul indice.

•ΔVΛ•

Les cases "main" pour quoi faire ?
Si vous pensez qu'un autre joueur va être intéressé par une carte précise, vous pouvez l'empêcher d'avoir cette carte en la recouvrant avec une des deux autres cartes du distributeur.
(Par exemple, pour l'empêcher d'obtenir une carte "Visa international" qui lui permet d'aller où il veut.)

GUIDE DU PETIT ARCHÉOLOGUE



JEUX NATHAN

058899

À QUOI SERT

Les archéologues étudient les traces du passé : ruines, objets, tout ce qui permet de comprendre la vie des hommes d'autrefois. Ils essaient de reconstituer la vie de ces hommes.
Certaines civilisations ne sont connues que grâce aux travaux des archéologues, comme la civilisation sumérienne, par exemple. Même la puissante civilisation de l'Égypte Ancienne était presque oubliée avant que les archéologues du siècle dernier ne commencent à s'y intéresser.
Plus près de nous, en France, les travaux des archéologues

SUR UN SITE

Beaucoup de traces du passé ont été recouvertes au fil des siècles.



Le quadrillage

Des ficelles tendues divisent le chantier en petits carrés. Le plan du chantier reprend ces carrés. Ainsi, quand on découvre un objet, il est facile de reporter sur le plan l'endroit de sa découverte.

Des outils précis

Pour commencer à creuser, les archéologues utilisent des pelles... Mais quand ils atteignent le niveau où se trouvent des objets, ils continuent avec des outils plus petits, jusqu'au pinceau pour dégager les restes les plus fragiles.

L'ARCHÉOLOGIE ?

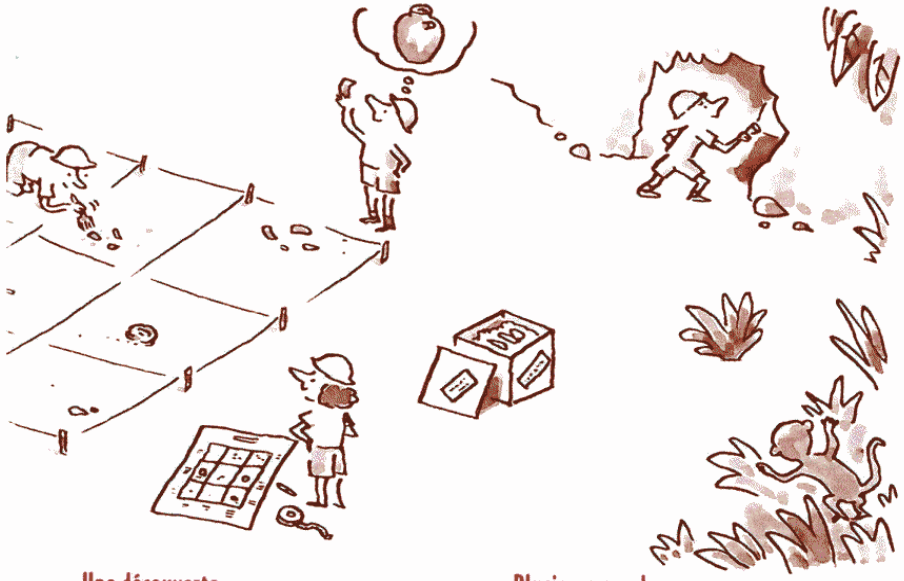
nous apprennent beaucoup de choses sur la vie quotidienne de nos ancêtres.

Plusieurs sortes d'archéologues

Les archéologues ne parcourent pas le monde entier à la recherche d'énormes temples oubliés ! Ils sont spécialisés et font des recherches sur une région ou une époque précise. Ainsi, on distingue l'archéologie préhistorique, grecque, égyptienne, précolombienne, médiévale, ou moderne... Certains archéologues sont aussi spécialisés dans les recherches sous-marines.

ARCHÉOLOGIQUE

Pour les découvrir, il faut creuser, mais pas n'importe comment...



Une découverte

Chaque objet découvert est repéré avec précision : son emplacement sur le site, ainsi que la profondeur à laquelle il a été découvert.
Bien souvent, les objets enterrés le plus profondément sont les plus vieux.

Plusieurs couches

Parfois, il y a plusieurs niveaux de constructions dans un même chantier : cela signifie qu'un bâtiment a été construit sur les ruines d'un autre, plus ancien.
C'est pourquoi les archéologues dégagent le site par couches successives.

APRÈS LES FOUILLES

Le travail de l'archéologue ne fait que commencer avec les fouilles ! Il doit ensuite étudier tous les objets découverts, les plans des bâtiments mis à jour. Il essaie de relier sa découverte à ce que l'on sait déjà, pour comprendre comment elle se situe par rapport à l'histoire de la civilisation étudiée. Parfois, une découverte ne correspond pas à ce que l'on sait d'une civilisation. L'archéologue doit tenter de comprendre s'il s'est trompé ou si sa découverte doit changer toutes les théories !

Datation

Pour connaître l'époque d'un site, on cherche à dater les objets.
Les pièces de monnaie sont comparées à celles que l'on connaît déjà, les poteries peuvent être datées selon leur style. On fait appel à des techniques scientifiques sophistiquées, comme la datation au carbone 14.



Reconstitution

La plupart des objets découverts sont en très mauvais état.
Les archéologues essaient de reconstituer les statues, les poteries ou les fresques. Mais il manque généralement des morceaux, et il faut parfois des années pour reconstituer ces puzzles !



Conservation

Les objets les plus fragiles s'abîment au contact de l'air, de l'humidité et de la lumière. On enduit certains objets en fer avec du plastique transparent, on traite les objets en bois avec des produits chimiques. Il faut souvent interdire les visiteurs dans les endroits où subsistent des fresques sensibles à l'humidité.





POUR LES PASSIONNÉS D'ARCHÉOLOGIE :

QUELQUES ADRESSES UTILES

Éditions du Centre National de la Recherche Scientifique
Centre de Recherches Archéologiques
20, rue Saint-Amand - 75015 PARIS - tél. : (16-1) 45 33 16 00
Consulter la brochure :
"Les collections archéologiques dans les musées de France".

•ΔVΛ•

Ministère de la Culture - Service documentation -
tél. : (16-1) 40 15 77 17
Demander la plaquette sur les métiers de l'archéologie
et les formations.

•ΔVΛ•



Direction des Musées de France
6, rue des Pyramides - 75041 PARIS Cedex 01
tél. : (16-1) 40 15 35 92
Consulter le guide des services culturels
avec les musées ayant des ateliers pour enfants.

•ΔVΛ•

Les Conseils Généraux proposent des programmes pédagogiques
pour enfants, le plus souvent accessibles aux collectivités
(écoles, municipalités, associations...) :
animations, sorties, modules de fouilles reconstituant
un chantier archéologique avec des objets, un quadrillage...
(Se renseigner auprès de sa région.)

•ΔVΛ•

Musée du Louvre - Ateliers pour enfants
Les programmes sont donnés dans un dépliant trimestriel.
On peut s'inscrire le matin pour l'après-midi.
tél. : (16-1) 40 20 52 09

MINI DICO

DES CIVILISATIONS ANCIENNES

Abou Simbel : site archéologique égyptien constitué de deux temples construits par Ramsès II.

Akhenaton : nom que prit, au début de son règne, le pharaon Aménophis IV. Il changea la religion égyptienne en proposant un dieu unique : le Soleil. Son successeur fut Toutankhamon.

Alésia : ancienne ville fortifiée de Gaule (aujourd'hui dans le département de la Côte-d'Or à Alise-Sainte-Reine).

Alexandre le Grand : chef grec qui conquit un immense empire en Europe, en Afrique et en Asie, de l'Égypte jusqu'à l'Inde.
Il mourut en 323 av. J.-C.*, à l'âge de 33 ans.



Antique : qui appartient aux plus anciennes civilisations.

Ashoka : grand empereur d'Inde, qui réussit à unifier son pays, auparavant découpé en plusieurs royaumes.

Athènes : capitale actuelle de la Grèce, cette ville est vieille de plus de 4000 ans. Ce fut la première démocratie, il y a 2400 ans.

Aztèques : peuple indien d'Amérique centrale, qui fonda son empire au XIV^{e} siècle, et régna sur le Mexique jusqu'à l'invasion espagnole, en 1521.

Baoulé : peuple de Côte-d'Ivoire (Afrique).

Bouddha : sage indien, qui vécut entre 536 et 480 av. J.-C. Il créa une religion qui porte son nom et qui s'est répandue en Chine, au Japon et dans beaucoup d'autres pays d'Asie. Aujourd'hui, plus de 600 millions de personnes ont choisi cette religion.

* avant Jésus-Christ

Calligraphie : art de bien écrire les caractères d'écriture.

Chichen Itza : l'une des principales cités du nouvel Empire maya fondée en 987. Sa pyramide, la place des Mille Colonnes, le jeu de pelote... en font l'un des sites les plus remarquables du Mexique.

Cortés Hernán : conquistador espagnol qui dirigea les débarquements à Cuba et, surtout, au Mexique, au XVI^{e} siècle.

Crétoise : qui vient de l'île grecque de Crète, l'une des plus grandes de la Méditerranée.

Effigie : portrait d'une personne sur une médaille, une pièce de monnaie, un timbre.

Fresque : scène peinte directement sur un mur.

Ganesha : dieu hindou représenté avec une tête d'éléphant. Il était censé écarter les obstacles et était le patron des commerçants, des voyageurs et des voleurs.

Gorgones : monstres fabuleux de la mythologie grecque avec une chevelure de serpents, des dents de sanglier et des ailes d'or. Elles étaient trois sœurs : Sthéno, Euryalé et Méduse.



Hindouisme : religion pratiquée en Inde depuis plus de 2000 ans. L'hindouisme croit en de très nombreux dieux, les trois principaux étant Brahma, Vishnu et Shiva.

Incas : nom des chefs du peuple Quechua, qui vivait en Amérique du Sud, à l'emplacement du Pérou. L'Empire inca domina cette région pendant un siècle, avant d'être vaincu par les Espagnols en 1532.

Indus : fleuve qui traverse le Pakistan. On a nommé "civilisation de l'Indus" une civilisation qui s'est développée sur les bords de ce fleuve il y a 4500 ans, et qui a construit de grandes villes, Harappa et Mohenjo-Daro.

Khéops : roi d'Égypte de l'ancien empire. Il fit construire à Gizeh la grande pyramide. Les trois célèbres pyramides, Khéops (137 m), Khéphren (136 m) et Mikérinos (66 m) sont toutes les trois alignées et gardées par le Sphinx.



Lascaux : grotte située dans le département de la Dordogne, sur les murs de laquelle figurent de nombreux dessins préhistoriques. La véritable grotte est aujourd'hui fermée au public, mais on peut visiter à côté sa copie fidèle.

Louxor : ville d'Égypte construite sur le Nil. C'est un des plus grands centres touristiques avec son temple, ses immenses statues, son obélisque...

Machu Picchu : site archéologique du Pérou qui ne fut découvert qu'en 1911 dans les Andes.

Manioc : plante qui pousse dans les régions tropicales (régions de chaque côté de l'équateur).

Massaï : peuple de bergers africains vivant au Kenya et en Tanzanie.

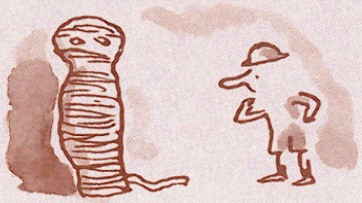
Mayas : peuple d'Amérique centrale, qui fonda de puissantes cités-États, du Guatemala actuel au sud du Mexique. La civilisation maya dura plus de mille ans, du IV^{e} au XV^{e} siècle.

Merveilles du Monde : nom donné dans l'Antiquité à sept monuments extraordinaires, construits dans le monde connu des Grecs et des Romains. Aujourd'hui, il n'en reste plus qu'une.

Ming : grande dynastie chinoise qui succéda aux Mongols en 1368 et s'établit à Pékin jusqu'en 1644.

Mohenjo-Daro : construite en brique, elle fut une grande cité de 2500 à 1500 av. J.-C., avant d'être détruite petit à petit par les invasions et les inondations.

Momie : cadavre conservé grâce à des produits, et souvent entouré de bandelettes. Les momies les plus connues sont égyptiennes, mais d'autres peuples conservaient ainsi leurs morts, par exemple les peuples d'Amérique centrale et les Chinois. Ils pensaient que les corps momifiés pourraient revivre dans le monde des morts.



Nil : le plus long fleuve du monde (6671 km) qui traverse une grande partie du nord-est de l'Afrique avant d'arriver en Égypte et de se jeter dans la Méditerranée.

Obélisque : colonne de pierre à quatre faces, se terminant par une petite pyramide.

Palenque : site archéologique et capitale maya jusqu'au X^{e} siècle.

Parthénon : temple d'Athéna et monument le plus prestigieux de Grèce. Sa construction dura de 447 à 432 av. J.-C.

Péruvien : habitant du Pérou, en Amérique du Sud.

Pharaon : nom donné aux rois dans l'Égypte ancienne. Le pharaon était considéré comme un dieu vivant.

Précolombienne : pour l'Amérique, la période avant la venue de Christophe Colomb.

Qui Shi Huangdi : souverain légendaire chinois, il est considéré comme le véritable fondateur de la civilisation chinoise.

Ramsès II : un des plus grands pharaons égyptiens, il a vécu au XIII^{e} siècle av. J.-C. Sa momie est très bien conservée.

Rome : capitale actuelle de l'Italie, cette ville fut un des principaux états de l'Antiquité.

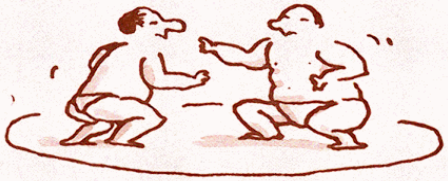
Rupestre : peinture faite sur une paroi rocheuse. (Grotte de Lascaux, par exemple).



Shoso-In : élevé en 756, ce musée japonais, construit tout en bois, est le plus ancien du monde.

Sumériens : peuple asiatique dont l'empire s'étendit du golfe Persique à la Méditerranée. Le Sumérien est la plus ancienne langue écrite connue.

Sumo : lutte japonaise entre deux adversaires, où chacun essaye d'expulser l'autre en dehors d'un cercle.



Tassili : plateau d'Afrique du Nord.

Tlachtli : ce jeu rituel, pratiqué en Amérique centrale, ressemblait à la pelote basque et se jouait avec une balle en caoutchouc.

Torii d'Itsukushima : monument construit dans la mer, entre la côte japonaise et l'île sur laquelle se trouve le sanctuaire de Miyajima.

Toutankhamon : pharaon égyptien, qui vécut au XIV^{e} siècle av. J.-C. Dans son tombeau fut découvert un trésor intact. Ses grandes richesses sont aujourd'hui au musée du Caire.

Vikings : peuple de marins et de guerriers, venus de Scandinavie (Norvège, Suède, Danemark). À bord de leurs navires, les drakkars, ils traversèrent l'Océan et découvrirent l'Amérique du Nord vers le IX^{e} siècle.

