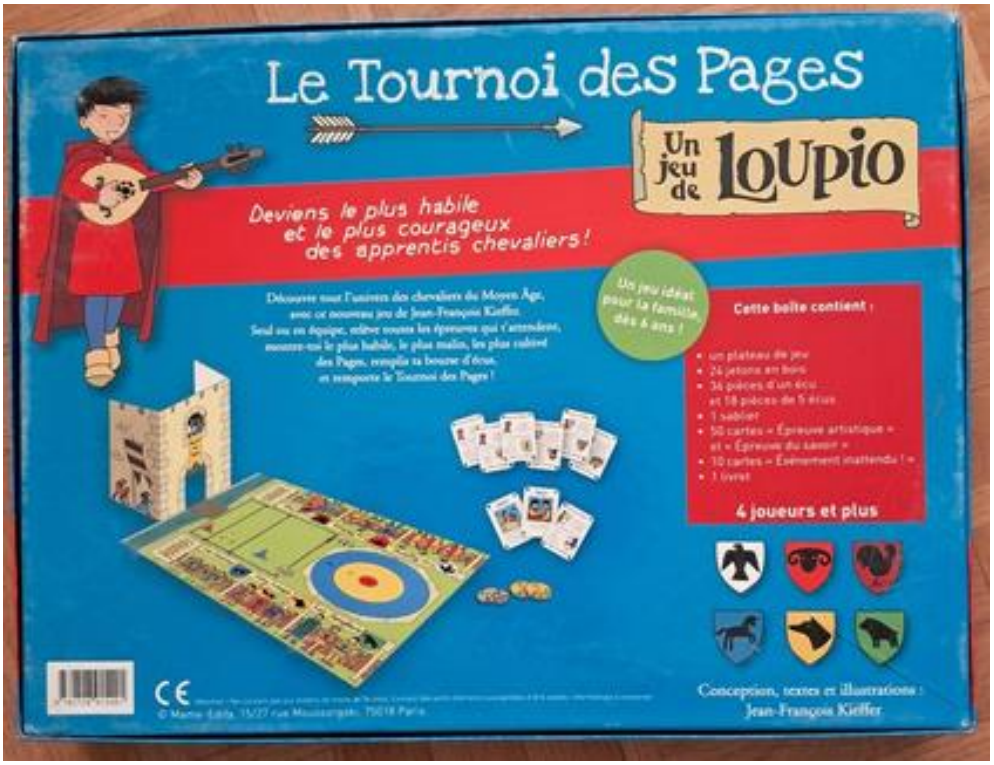

Le tournoi des pages
Un jeu de Loupio
Deviens le plus habile
et le plus courageux
des apprentis chevaliers !
MAME
Edifa


Le Tournoi des Pages
Un jeu de Loupio
Deviens le plus habile
et le plus courageux
des apprentis chevaliers !
Découvre tout l'univers des chevaliers du Moyen Âge,
avec ce nouveau jeu de Jean-François Kieffer.
Seul ou en équipe, relève toutes les épreuves qui t'attendent,
montre-toi le plus habile, le plus malin, le plus valeureux
des Pages, remplis ta bourse d'écus,
et remporte le Tournoi des Pages !
Un jeu idéal pour la famille, dès 6 ans !
Cette boîte contient :
• un plateau de jeu
• 24 jetons en bois
• 36 pièces d'un écu
et 18 pièces de 5 écus
• 1 sablier
• 50 cartes « Épreuve artistique »
et « Épreuve du savoir »
• 10 cartes « Événement inattendu ! »
• 1 livret
4 joueurs et plus
Conception, textes et illustrations :
Jean-François Kieffer

But du jeu



Les pages concourent par équipe pour remporter le tournoi. Le tournoi est terminé lorsque la caisse est vide ou après le nombre de tours décidé au départ. L'équipe qui a gagné la plus grosse somme remporte le tournoi.

Les équipes

- Il faut un minimum de 4 joueurs.
- 4 joueurs : 2 équipes de 2 ; dans ce cas, un joueur de chaque équipe est maître de jeu à tour de rôle.
- 5 joueurs : 2 équipes de 2 et 1 maître de jeu.
- 6 joueurs : 2 équipes de 3, ou 3 équipes de 2 ; dans ce cas, un des joueurs est aussi maître de jeu. Si le maître de jeu ne joue pas, une équipe de 2 et une équipe de 3 (qui joueront moins souvent chacun).
- 7 joueurs : 2 équipes de 3, ou 3 équipes de 2 et 1 maître de jeu, etc.

N.B. : Quand c'est au tour du maître de jeu de jouer, c'est un joueur de l'équipe adverse qui lui lit la consigne.
Chaque équipe passe une épreuve à tour de rôle, représentée par 1 joueur qui change à chaque tour.



L'épreuve de la Cible

Le joueur se place debout derrière la tour (il peut poser le plateau de jeu devant lui) et lance 3 jetons en visant la cible. Si la partie d'un jeton touche le centre, 8 écus gagnés. Puis 4 écus, puis 2 écus. On ne compte les points qu'une fois les 3 jetons lancés. Le maître de jeu veille à ce que la main du joueur ne dépasse pas le mur de la tour ; sinon, le tir est à refaire.

L'épreuve artistique

Le maître de jeu retourne une carte et donne la consigne. Si le joueur doit faire deviner un mot-mystère à son équipe, le maître de jeu lui indique le mot discrètement : soit en le lui disant dans l'oreille, soit en le lui montrant dans le livret.

L'épreuve du Pré Carré

Le joueur se place face au château (il peut poser le plateau de jeu devant lui). Il lance ou fait glisser 3 jetons vers l'espace délimité par des cordes. Si la partie d'un jeton touche la surface la plus proche du fossé, 5 écus gagnés. Puis 3 écus, puis 1 écu. Si la partie d'un jeton touche l'eau du fossé, le score de l'épreuve est nul ! On ne compte les points qu'une fois les 3 jetons lancés. Le maître de jeu veille à ce que la main du joueur ne survole pas le plateau.

Préparation du jeu

Il faut une table bien plate, sur laquelle on peut facilement déplacer le plateau de jeu.
Prévoir du papier et un crayon par équipe.
Chaque équipe se choisit un blason (aiglons, béliers, etc.).
Les cartes mélangées sont placées en un tas à l'envers près du maître de jeu, qui veille au bon déroulement de la partie et tient la caisse centrale.
On tire au sort l'équipe qui commence, ou le maître de jeu en désigne une ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

La partie

Le joueur commence toujours par lancer le dé.
Le chiffre obtenu lui indique l'épreuve à passer :
1. L'épreuve de la Cible
2. L'épreuve artistique
3. L'épreuve du Pré Carré
4. L'épreuve du savoir
5. L'épreuve de la Tour
6. La Chance aux blasons

Une fois l'épreuve passée, c'est à l'équipe suivante de lancer le dé.

L'épreuve du Savoir

Le maître de jeu retourne une carte et pose la question ; il peut montrer l'image mais cache la réponse avec son pouce ! Une bonne réponse rapporte 2 écus.

L'épreuve de la Tour

En 30 secondes, le joueur doit empiler l'un sur l'autre un maximum de jetons. Le maître de jeu donne le départ en retournant le sablier et interrompt l'épreuve quand le temps est écoulé. Chaque jeton empilé au-delà du dixième rapporte 1 écu.

La Chance aux blasons

Le joueur retourne une carte. Si le blason de son équipe y figure 1, 2 ou 4 fois, il gagne 1, 2 ou 4 écus.

Événements inattendus

Si un joueur retourne une carte « Événement inattendu ! », il en suit la consigne au lieu de passer une des six épreuves.

Les mots-mystère

Ils sont utilisés pour les épreuves artistiques : à dessiner, chanter, mimer (en silence), bruiter (sans mime), faire rimer.
Le joueur lance deux fois le dé pour trouver un nombre à deux chiffres (par exemple 6 + 2 = 62). Il annonce ce nombre au maître de jeu qui lui indique discrètement le mot correspondant, dans la liste ci-dessous. Pour l'épreuve de rime, le mot-mystère peut être annoncé à voix haute.

11- Cheval
12- Peur
13- Croisé
14- Orage
15- Coq
16- Loup
21- Mendiant
22- Boulangère
23- Canard
24- Roi
25- Brigand
26- Moine
31- Chat
32- Bouffon
33- Archer
34- Trouvère
35- Fontaine
36- Oiseau
41- Poisson
42- Pluie
43- Scie
44- Cloche
45- Luth
46- Tambour
51- Chèvre
52- Épée.
53- Feu
54- Crapaud
55- Flûte
56- Chien
61- Ange
62- Danse
63- Bataille
64- Cochon
65- Vent
66- Armure

Règle simplifiée pour les plus petits !

Le principe du jeu reste le même : chaque joueur lance le dé pour savoir quelle épreuve il doit passer.
Trois épreuves restent inchangées : l'épreuve de la Cible (1), l'épreuve du Pré Carré (3), la Chance aux blasons (6).
Pour l'épreuve Artistique (2), ce n'est pas le dé mais le maître de jeu qui détermine le mot-mystère à chanter, bruiter, mimer, dessiner ou faire rimer ; le mot sera alors choisi en fonction des capacités d'expression de l'enfant, qui sera aidé au besoin. L'essentiel reste de s'amuser !
Pour l'épreuve de la Tour (5), c'est chaque jeton empilé qui rapporte un écu.
Une bonne réponse à l'épreuve du savoir (4) rapporte 6 écus ! Sinon, le joueur a droit à un repêchage : un lancer de dé, pour gagner de 1 à 6 écus.



Comment devient-on chevalier au Moyen Âge ?

Un apprentissage

Au Moyen Âge, vers l'âge de sept ans, un fils de nobles peut devenir page : placé au service d'un seigneur qui devient son parrain, il va apprendre les « bonnes manières » : servir à table, lire et écrire le latin, chanter, danser, jouer aux échecs... Il s'entraînera aussi au combat, avec une épée de bois.



Aux côtés d'un chevalier

À treize ou quatorze ans, le page devient écuyer. Il s'occupe principalement des chevaux et de l'équipement de son seigneur. Dès qu'il sait parfaitement monter à cheval, il peut accompagner son maître au combat.



Le grand jour

C'est vers vingt ans que, s'il donne satisfaction à son parrain, l'écuyer va être fait chevalier au cours d'une cérémonie, l'adoubement. La veille, il prend un bain de purification, revêt une tunique blanche et passe la nuit en prière dans une chapelle. Au matin, il assiste à la messe, prononce le serment des chevaliers et reçoit la colée : une tape sur l'épaule avec le plat de l'épée ou sur la nuque avec la main.

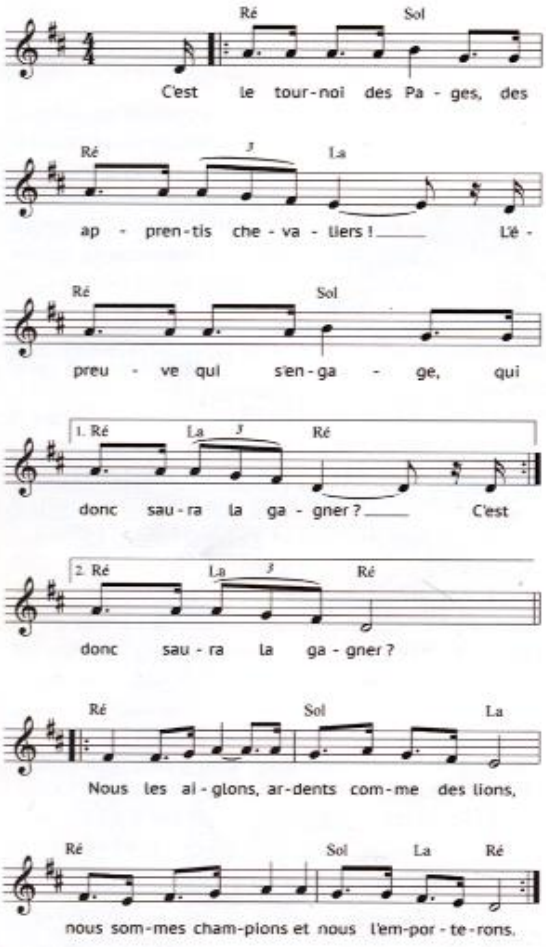


Un code d'honneur

Le jeune chevalier s'engage à respecter des règles strictes : observer les Commandements et l'enseignement de l'Église, aimer son pays et servir son suzerain, lutter pour le droit et le bien contre l'injustice et le mal, ne pas mentir, ne jamais fuir au combat, défendre les faibles, faire preuve de générosité... S'il manque à son serment, il sera banni, considéré comme mort !

Des jeux dangereux

Le métier du chevalier, c'est la bataille. Mais l'Église interdit de guerroyer à certaines périodes, comme l'Avent ou le Carême. Alors, pour rester entraînés, les chevaliers participent à des tournois. Les vainqueurs de ces concours peuvent gagner des chevaux, des armes, de l'argent, ou se faire remarquer par une noble dame ! Au XII[e] siècle, ce sont de vraies mêlées : dans un enclos entouré de barrières, les lices, les chevaliers s'affrontent tous ensemble. Beaucoup sont blessés, certains meurent. Peu à peu, les règles deviennent plus précises et les chevaliers ne s'affrontent plus qu'à deux, face à face, munis de lances émoussées : ce sont les joutes. En France, les tournois disparaîtront à partir de la terrible bataille d'Azincourt, en 1415, où mourront beaucoup de chevaliers.



Le Tournoi des Pages

Paroles et musique : Jean-François Kieffer

Refrain :

C'est le Tournoi des Pages,
des apprentis chevaliers !
L'épreuve qui s'engage,
qui donc saura la gagner ? *(bis)*

1. Nous les Aiglons, unis nous combattrons !
Nous sommes champions et nous l'emporterons ! *(bis)*

2. Nous les Béliers, vaillants et décidés,
Nous sommes champions et nous l'emporterons ! *(bis)*

3. C'est nous les Coqs, solides comm' le roc !
Nous sommes champions et nous l'emporterons ! *(bis)*

4. Nous les Licornes, notre ardeur est sans bornes !
Nous sommes champions et nous l'emporterons !

5. C'est nous les Loups : prenez bien garde à vous !
Nous sommes champions et nous l'emporterons ! *(bis)*

6. Nous, Sangliers, qui peut nous résister ?
Nous sommes champions et nous l'emporterons ! *(bis)*