

Les **1000 BORNES** *de l'Histoire*

*Chers Enfants, Parents et Grands-Parents,
Chers Amis Ludophiles qui aimez l'histoire,*

La célébration du Millénaire capétien et les manifestations organisées à l'occasion du Bicentenaire de la Révolution Française font de l'Histoire de France un sujet d'actualité. De plus, elle redevient à l'école une matière fondamentale, entrant en parité avec les Mathématiques au Brevet des Collèges. Pour notre part, nous avons voulu donner aux enfants comme aux adultes l'envie de mieux connaître l'Histoire de France tout en s'amusant.

*C'est ainsi qu'est né le **1000 Bornes de l'Histoire**, sans prétention de faire œuvre exhaustive ou savante mais dans un but ludique et instructif. Il était toutefois indispensable d'apporter tout le sérieux nécessaire à une telle entreprise et le contenu du jeu a été réalisé en collaboration étroite avec des professeurs agrégés d'histoire.*

*Le jeu, basé sur le mécanisme du **1000 BORNES**, permet d'avoir une vue synthétique de notre Histoire en intégrant les principaux éléments de notre culture et de l'imagerie populaire. Il permet une double lecture de l'Histoire, d'une part par période (par exemple l'époque de la Renaissance de 1515 à 1610), d'autre part par thème (par exemple l'évolution du costume ou du territoire).*

Comme notre Histoire nationale se révèle d'une extrême richesse, il nous a fallu opérer des choix pour illustrer (au sens propre et au sens figuré) chaque thème, ce qui a pu

mener à d'apparentes contradictions : en effet, pourquoi privilégier Richelieu aux dépens de Louis XIII, sinon pour montrer l'émergence de grands serviteurs de la monarchie ? Aussi, pour réintroduire une vision d'ensemble, de Clovis à nos jours, avons-nous joint au jeu un tableau récapitulatif qui :

★ au recto, place chaque carte du jeu dans son contexte et,

★ au verso, comporte :

- 12 «résumés» qui suivent précisément les douze périodes de l'Histoire retenues par le jeu. Ces «résumés» synthétiques, que nous avons voulu très brefs, doivent permettre à la fois de répondre aux premières interrogations et servir de base à d'éventuels approfondissements.
- un lexique de certains mots utilisés dans le jeu, dont la bonne compréhension nous est apparue indispensable.
- un guide des dynasties et des principaux rois, qui permet de «classer» les noms connus qu'on a souvent du mal à situer.

De plus, nous avons joint un fascicule «1000 ans d'Histoire de France» qui permet de suivre la chronologie des événements les plus marquants.

Dans cette boîte de jeu, que nous avons voulue compacte, nous avons tenu à réunir un maximum d'éléments destinés à faire vivre l'Histoire de France et à mettre les événements politiques, économiques ou sociaux en perspective afin qu'ils trouvent une juste mesure sans être exagérés.

Ce jeu vous propose la passionnante découverte de l'Histoire de la civilisation française dans le monde.

Bien historiquement vôtre,

L'équipe DUJARDIN



JEU MODULABLE



La richesse des 15 siècles de l'Histoire de France que retracent ce jeu nous ont amenés à les répartir en 12 périodes vues sous 11 aspects différents qui constituent des thèmes dont on peut voir l'évolution à travers les siècles (par exemple : la musique ou les sciences et techniques). Ce qui donne au total 220 cartes avec celles nécessaires au mécanisme du jeu. Avec un tel nombre de cartes, il nous a paru important d'offrir la possibilité de jouer d'une manière très simple et très courte avec une partie du jeu, choisie selon le niveau de connaissances ou d'intérêt des enfants.

Pour ce faire, il suffit de sélectionner un certain nombre de périodes et, pour chaque période, un certain nombre de thèmes. Nous conseillons de jouer avec 6 périodes de 6 thèmes au minimum. Le jeu ainsi constitué, est rendu plus ou moins risqué, compétitif ou ardu selon que l'on ajoute ou enlève des périodes, des thèmes, des attaques/parades ou des jokers.

On peut également, pour faciliter la constitution de plus de périodes, augmenter le nombre de cartes en main (par exemple 7 ou 8 au lieu de 6).

Chaque partie peut ainsi être constituée des cartes choisies par les joueurs. Avec les plus jeunes, il est conseillé de prendre un petit nombre de périodes et de thèmes. Les «mordus» de l'Histoire auront par contre plaisir à jouer avec le jeu au complet. L'essentiel est que chacun puisse réellement participer au jeu et soit confronté à tous ces aspects de l'Histoire de France.

Vous trouverez ci-contre un tableau d'exemples de répartition.

Nb de périodes Nb de thèmes par période		6	8	10	12
		6	Attaques Parades Jokers Attaques générales Parades générales	36 cartes + : 1 par période 2 par période 1 1 2	48 cartes + : 1 par période 2 par période 4 2 4
8	Attaques Parades Jokers Attaques générales Parades générales	48 cartes + : 1 par période 2 par période 4 2 4	64 cartes + : 1 par période 2 par période 6 3 6	80 cartes + : 2 par période 3 par période 8 4 8	96 cartes + : 2 par période 3 par période 8 5 10
11	Attaques Parades Jokers Attaques générales Parades générales	66 cartes + : 1 par période 2 par période 5 4 8	88 cartes + : 2 par période 3 par période 6 5 10	110 cartes + : 2 par période 3 par période 8 6 12	132 cartes + : 2 par période 3 par période 10 6 12

COMPOSITION DU JEU

220 CARTES soit :

- ★ 132 cartes relatant l'Histoire de France, réparties en 12 périodes et 11 thèmes. Les périodes sont symbolisées par un dessin qui se trouve en haut à gauche de la carte (Joconde, casque gaulois, télévision...). Les thèmes sont symbolisés par un dessin qui se trouve en haut à droite de la carte (compas, plume, gazette...).
- ★ 24 cartes «Guerres, Troubles et Crises» symbolisées par un canon en haut à droite de la carte (soit 2 par période). Ce sont des cartes d'attaque.
- ★ 36 cartes «Victoires, Accords et Paix» symbolisées par une colombe en haut à droite de la carte (soit 3 par période). Ce sont des cartes de parade.
- ★ 6 cartes «Guerre générale» représentant une batterie de canons. Ce sont des attaques générales.
- ★ 12 cartes «Paix générale» représentant une grande colombe. Ce sont des parades générales.
- ★ 10 cartes «Joker» représentant un double drapeau : royal et tricolore, pour remplacer d'autres cartes en cours de jeu.

Un sabot

Un bloc de feuilles de marque

Un stylo

Un tableau récapitulatif des périodes, des thèmes et des attaques/parades spécifiques à chaque période

Un fascicule des «1000 ans de l'Histoire de France»

Nous vous proposons ci-dessous une règle de base pour 2 joueurs et plus à partir de 9 ans avec une version par équipe.

BUT DU JEU

Marquer un maximum de points en réunissant le plus grand nombre de périodes de l'Histoire de France et le plus de thèmes possibles pour chacune des périodes.

PRÉPARATION DU JEU

Choisir le nombre de périodes avec lesquelles on désire jouer, trier les cartes se rapportant à ces périodes, bien mélanger les cartes. Le plus jeune joueur distribue les cartes et joue en premier. Ensuite, ce sera au tour du suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée dans la partie évidée du sabot et forment la pioche. S'il y a plus de cartes que le sabot ne peut en contenir, mettre ces cartes en réserve pour remplir la pioche du sabot lorsqu'elle sera vide.

DÉBUT DE LA PARTIE

Pour reconstituer une période, il faut déposer les cartes qui la composent, (sauf les "attaques" et "parades"), sur la table, devant soi, en commençant par déposer au minimum 3 cartes à la fois avec un joker au maximum.

Les cartes "attaques" et "parades" ne servent pas à constituer une période, elles servent uniquement à retarder ou débloquer une période ou tout le jeu d'un joueur.

A chaque tour, le joueur dépose, s'il le peut ou s'il le veut, une ou des cartes et rejette face visible, une carte dans le sabot.

Un joueur doit toujours avoir 6 cartes en main. Après avoir joué, (qu'il ait ou non déposé des cartes), il prend dans la pioche la ou les cartes qui lui manquent. Il peut prendre la dernière carte rejetée dans le sabot. C'est alors au tour du suivant de jouer.

Lorsque la pioche est épuisée et qu'il n'y a pas ou plus de réserve, on prend le tas de cartes faces visibles et on le mélange pour reconstituer la pioche.

«JOKER»

Tous les thèmes d'une période peuvent être remplacés par un joker. Ils ne peuvent donc pas remplacer des attaques ou des parades. En cours de jeu, une carte ne peut être reprise sauf s'il s'agit d'un joker. Un joueur peut remplacer le joker déposé dans son jeu ou celui d'un autre joueur par la carte d'un thème correspondant à cette période.

«GUERRES, TROUBLES ET CRISES» «VICTOIRES, ACCORDS ET PAIX»

Les cartes «GUERRES, TROUBLES ET CRISES», bien spécifiques à chaque période, empêchent de continuer à réunir les thèmes de la période concernée. On ne peut donc plus ajouter de thème à une période sur laquelle cette carte a été déposée (par exemple pour la période de la Renaissance, la carte «Saint Barthélémy») ni reprendre un joker qui s'y trouve tant que la carte n'est pas recouverte par la carte «VICTOIRES, ACCORDS ET PAIX» correspondante (dans notre exemple : « Edit de Nantes » ou la carte « Paix Générale »).

«GUERRE GÉNÉRALE»/«PAIX GÉNÉRALE»

Un joueur, même s'il n'a pas déposé de cartes, peut à son tour, arrêter tout le jeu d'un autre joueur en déposant à côté de son jeu, une carte «GUERRE GÉNÉRALE». Le joueur à qui l'on dépose cette carte ne peut plus déposer de cartes sur son jeu. (Toutefois, il peut en déposer sur le jeu de son adversaire ou de son partenaire dans le jeu par équipe).

Il continue à tirer et à jeter des cartes en jouant avec les cartes qu'il a en main. Il pourra rejouer normalement quand il déposera une carte «PAIX GÉNÉRALE».

Il peut néanmoins «débloquer» une partie de son jeu en déposant une carte «VICTOIRES, ACCORDS ET PAIX» sur la période correspondante. Il peut alors déposer des cartes sur cette période.

LE «COUP FOURRÉ»

Il consiste à déposer une carte «PAIX GÉNÉRALE» dès qu'un adversaire place dans votre jeu la carte «GUERRE GÉNÉRALE» même si ce n'est pas votre tour de jeu et de lui dire : «Coup Fourré».

Dès qu'un joueur a annoncé «COUP FOURRÉ», celui qui jouait termine immédiatement son tour en :

- ★ rejetant une carte au sabot
 - ★ prenant dans la pioche les cartes qui lui manquent pour avoir 6 cartes en main.
-

C'est ensuite au tour du joueur qui a annoncé «COUP FOURRÉ» de jouer. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui a attaqué et celui qui a répondu par un «COUP FOURRÉ», ils perdent leur tour. Le joueur qui a annoncé «COUP FOURRÉ» prend immédiatement dans la pioche (ou dans les cartes rejetées), une carte pour remplacer celle qu'il vient de déposer.

Dès qu'il a fini de jouer, c'est au joueur placé à sa gauche de continuer à jouer.

Pour se rappeler d'un «COUP FOURRÉ», la carte correspondante est placée perpendiculairement aux autres cartes ce qui facilite le décompte des points en fin de partie.

Pour éviter le risque de ne pouvoir déposer les cartes que l'on avait l'intention de jouer, parce que l'adversaire aura répondu à votre attaque par un «COUP FOURRÉ», et prendra donc immédiatement la main, vous avez intérêt à toujours jouer les cartes que vous voulez déposer avant de faire des attaques.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête :

- ★ Lorsqu'un joueur réussit à déposer toutes ses cartes d'un seul coup. (Il doit rejeter une carte et une seule dans le sabot).
- ★ Quand un joueur ne peut plus piocher pour avoir 6 cartes en main.
- ★ Lorsqu'il ne reste plus de carte jouable, c'est-à-dire qu'on ne peut plus piocher ni déposer de cartes qui rapportent des points.

PAR ÉQUIPE DE 2

Le jeu par équipe consiste à pouvoir jouer sur le jeu de son partenaire mais, chaque joueur dépose devant lui la période qu'il commence. Les cartes «GUERRES, TROUBLES ET CRISES», «VICTOIRES, ACCORDS ET PAIX», «GUERRE GÉNÉRALE» et «PAIX GÉNÉRALE» concernent uniquement le jeu du joueur sur lequel elles ont été déposées.

On peut jouer sur le jeu de son partenaire pour compléter l'une de ses périodes ou parer à une attaque mais on ne peut pas compléter une période de son partenaire si elle est arrêtée par une carte «GUERRES, TROUBLES ET CRISES» ni sur son jeu s'il est bloqué par la carte «GUERRE GÉNÉRALE».

On peut faire un «COUP FOURRÉ» sur une «GUERRE GÉNÉRALE» déposée sur le jeu de son partenaire. C'est celui qui a déposé la carte pour faire le «COUP FOURRÉ» qui prend le tour de jeu.

A la fin de la partie, les points des partenaires sont cumulés pour déterminer l'équipe gagnante.

DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se joue en 500 ou 1000 points selon la durée que l'on désire donner à la partie.

1) Bonus de fin de partie :

Celui qui termine la partie reçoit 10 points de bonus.

2) Décompte des cartes :

★ Chaque carte déposée vaut 5 points sauf :

Les jokers, les cartes «GUERRES, TROUBLES ET CRISES» «VICTOIRES, ACCORDS ET PAIX» «GUERRE GÉNÉRALE», «PAIX GÉNÉRALE» qui n'ont pas de valeur.

★ Dans une même période, les cartes valent 5 points. A partir de la 5^e, y compris, elles valent 10 points supplémentaires chacune.

3) Décompte des périodes :

Une période complète sans joker vaut 30 points supplémentaires.

Une période complète avec joker(s) vaut 10 points supplémentaires.

(Une période est complète lorsqu'elle comporte tous les thèmes prévus au début de la partie).

vaut 5 points.

4) Coup Fourré :

Chacun vaut 10 points.

5) Cartes restées en main :

5 points en moins par carte (sauf celles qui ne valent rien).

TABLEAU DE DÉCOMPTE DES POINTS :

Fin de partie	+ 10 points
Cartes déposées	+ 5 points par carte
Cartes déposées à partir de la 5 ^e	+ 10 points par cartes
Période complète sans joker	+ 30 points par période
Période complète avec joker	+ 10 points par période
Périodes incomplètes	+ 5 points par période
Coup Fourré	+ 10 points
Cartes restées en main	- 5 points par carte
Joker	0 point
Guerre et paix générales	0 point
Guerres, troubles et crises	0 point
Victoires, accords et paix	0 point

EXEMPLE DE DECOMPTE DE POINTS :

Supposons un perdant (C.D.) ayant réuni :

6 cartes de «la Renaissance», 11 cartes de «la Guerre de cent ans», 5 cartes du «Second Empire», 3 cartes de «la France Contemporaine», et ayant 4 cartes restées en main.

et un gagnant (S.T.) ayant réuni :

8 cartes des «Carolingiens», 11 cartes de «la Révolution», 3 cartes de «la France Contemporaine», 4 cartes du «Grand Siècle», sans carte en main, et ayant réussi un «COUP FOURRE».

Partie à 4 joueurs pour laquelle nous vous présentons le décompte du joueur gagnant (S.T.) et du joueur perdant (C.D.).

Nom des joueurs		C.D.	A.M.	S.T.	O.R.
Bonus de fin de partie	+	0	•	10	•
Cartes déposées	+	125	•	130	•
Cartes déposées à partir de la 5 ^e	+	100	•	110	•
Période complète sans joker	+	0	•	30	•
Période complète avec joker	+	10	•	0	•
Période incomplète	+	15	•	15	•
Coup fourré	+	0	•	10	•
Cartes restées en main	-	- 20	•	0	•
Total		230	•	305	•

SIGNIFICATION DES DESSINS FIGURANT SUR LES CARTES POUR SYMBOLISER UNE PÉRIODE OU UN THÈME

La Gaule mérovingienne : Casque gaulois.

Les Carolingiens : Drakkar des envahisseurs Normands tel que la tapisserie de la Reine Mathilde les représente.

Début des Capétiens : Heaume (casque) des chevaliers partant en croisade.

La Guerre de cent ans : Lion dans un écusson : le lion est l'emblème de l'Angleterre à cette époque.

La Renaissance : La Joconde, célèbre tableau de Léonard de Vinci, aujourd'hui au Louvre.

Le Grand Siècle : Soleil, emblème de Louis XIV.

Le Siècle des Lumières : Encyclopédie qui réunit toutes les connaissances des savants de l'époque.

La Révolution : Bonnet phrygien, adopté par les révolutionnaires.

Le Consulat, l'Empire et les révolutions : Chapeau de Napoléon Bonaparte.

Le second Empire : Locomotive à vapeur marque la révolution dans les transports et l'économie.

La 3^e République : Chapeau haut-de-forme si caractéristique de la silhouette des hommes de l'époque.

La France Contemporaine : Télévision qui a sa place dans presque tous les foyers.

Souverains et Chefs : Pièce de monnaie à l'effigie d'un gouvernant.

Chefs et Souverains : Fleur de lys dans une cocarde réunissant les 2 emblèmes de la France.

Etendue du Territoire : France métropolitaine.

Mode et Costumes : Robe qui est restée une tenue féminine à travers les siècles.

Faits de Société : Hommes et femmes composant la société.

Art, Littérature, Architecture : Plume d'oie qui représente la production de l'esprit.

Musique et Compositeurs : Clef de sol sur une portée, indispensable à l'écriture musicale.

Sciences et Techniques : Compas, à la base de nombreuses découvertes.

Personnage célèbre : Couronne de lauriers qui marque le succès depuis l'Antiquité.

Evènement marquant : gazette ; les évènements marquants sont amenés à la connaissance de tous.

Contexte mondial : mappemonde qui met la France en perspective.

Guerres, troubles et crises : canon, synonyme de destructions et de conflits.

Victoires, accords et paix : colombe, universellement reconnue comme un symbole de paix.

Nous remercions Frédéric Abecassis, Patrick Harismendy, Isabelle Heullant, professeurs agrégés d'Histoire, pour leur aimable collaboration.

Dujardin International
92210 Saint-Cloud
N° de Siren 320 486 780 00010



Les **1000 BORNES** de l'histoire

**FEUILLE
DE MARQUE**

NOM DES JOUEURS					
Bonus de fin de partie	+				
Cartes déposées	+				
Cartes déposées à partir de la 5 ^e	+				
Période complète sans joker	+				
Période complète avec joker	+				
Périodes incomplètes	+				
Coup fourré	+				
Cartes restées en main	-				
TOTAL					