



Publié sur *La Vie des Classiques* (<https://96.ip-213-32-20.eu>)

[Accueil](#) > Antiquité et Imaginaire — Attila et Justinien

ANTIQUITÉ ET IMAGINAIRE — ATTLA ET JUSTINIEN

25 Janvier 2016



Attila

Malgré le titre, il s'agit bien d'un thème romain. En effet, le jeu s'inspire de la bataille des Champs Catalauniques (près de Troyes) au milieu du ^v^e siècle, qui vit l'affrontement des armées hun d'Attila et romaine de Flavius Aetius.

Les deux hommes se connaissaient pour avoir jadis été otages dans leurs cours réciproques. Il s'agit donc d'un petit jeu d'affrontement où chaque joueur possède trois cavaliers qui se déplacent comme aux échecs sur un plateau de vingt cases. Le but est d'être le premier à bloquer les trois cavaliers de l'adversaire. Pour cela, à chaque déplacement d'un de ses pions, on brûle une case libre du plateau (sans doute une allusion au mot fameux, et sans doute apocryphe, d'Attila : « là où mon cheval passe, l'herbe ne repousse pas »), réduisant peu à peu l'espace de jeu. Les parties sont donc tactiques et rapides. Pour prolonger les possibilités, on peut disposer à volonté le plateau de jeu. Reste que, selon l'histoire, Aetius fut le vainqueur de la bataille et qu'Attila, en fuite, dut renoncer à la conquête de la Gaule et mourut quelques années plus tard.

Attila, 2 joueurs, à partir de 7 ans, durée : 15 mn, B. Faidutti, éd. Blue Orange, 2015, environ 15 €



Justinien

L'empereur de Byzance, Justinien I^{er} (483-527-565), a rarement les honneurs du jeu de société, sans doute parce qu'il est surtout connu pour ses réformes du droit civil avec son fameux code Justinien, thème peu engageant au premier abord. Néanmoins, ce jeu propose de pénétrer dans les arcanes de la cour en manipulant douze des plus proches conseillers de l'empereur. Chaque joueur place des points d'influence face cachée sur les différents conseillers. Lorsqu'on les révèle, on opère les modifications dans l'ordre hiérarchique des courtisans (par exemple, un - 2 fait descendre de deux places un personnage et cela profite aux deux autres qui le précédaient puisqu'ils montent d'une place). Évidemment, plus le courtisan est haut dans le classement, plus il rapporte de points. D'autres astuces, telles que

le déclenchement provoqué du comptage de points ou des objectifs secrets, viennent corser le tout. Il faut ajouter que le plateau de jeu où glissent les douze fiches de courtisans est un bel hommage aux mosaïques du premier art byzantin dont elle reprend le style.

Justinien, 2-4 joueurs, à partir de 10 ans, durée : 45 mn, A. Saragosa, L. Colovini, éd. Phalanx Games, 2006, environ 35 €

Tags :

Antiquité et imaginaire

Attila

Justinien

Jeux

Bataille

Flavius Aetius

Byzance
