

MYTHOLOGIES DU MONDE

Une mythologie, c'est une histoire de dieux et de déesses. Une histoire qui raconte comment la terre a été créée, comment les humains sont arrivés sur terre et comment ils doivent vivre. Quand on croit que les dieux ou les déesses ont réellement existé et qu'ils ont réellement fait ce que l'on raconte, la mythologie est une religion. Si on pense que les dieux et les déesses n'existent pas pour de vrai, mais seulement dans le récit que l'on fait de leurs aventures, alors la mythologie est une légende avec des héros et des héroïnes. Il y a beaucoup de mythologies ; il y en a presque autant que de peuples sur la terre.

Les dieux et les déesses ressemblent aux hommes : ils ont des parents, des grands-parents, des arrière-grands-parents, des enfants, des oncles et des tantes, des cousins et des cousines, des copains et des copines, etc. Dans chaque famille du jeu, il y a les dieux ou les déesses les plus importants dans la mythologie ; ce ne sont pas toujours les parents et les grands parents d'un enfant (comme dans le jeu traditionnel des sept familles). En fait, il y a beaucoup de sortes de famille et les mythologies reflètent cette diversité.

La famille du Livre est différente des autres familles. Les personnages ne sont pas des dieux. Ce sont des rois ; on les appelle les patriarches. Les patriarches croient qu'il n'y a qu'un seul dieu qu'on ne peut pas voir. Leur histoire est racontée dans les livres sacrés des juifs (la Bible), des chrétiens (l'Ancien Testament) et des musulmans (le Coran).

Les mythologies du jeu viennent de tous les continents ; chacune est associée à une couleur. La couleur de la famille est celle du cadre qui entoure la carte.

Les dieux et déesses ont parfois des noms difficiles à prononcer en français ; c'est pour cela qu'on les a numérotés. Pour les appeler quand on joue, on peut utiliser le nom de la famille et le nom du dieu, ou bien on peut tout simplement appeler une couleur et un numéro.

Le numéro 1 est donné à la divinité la plus importante de la mythologie ou bien à la divinité qui est la première dans le temps : le premier ancêtre. Du coup, le numéro 6 revient soit à une divinité moins importante soit au personnage le plus récent. Dans plusieurs mythologies, le personnage le plus récent est un humain ou bien l'humanité toute entière, car les mythologies servent à expliquer d'où viennent les humains et pourquoi ils sont comme ils sont.

VOICI LES FAMILLES DU JEU :

Famille	Couleur	Pays
Dogon	Vert	Mali
Egyptienne	Ocre jaune	Egypte
Hindoue	Orange	Inde
Innue	Marron	canada
du Livre	Bleu clair	Palestine
Maorie	Bleu foncé	Polynésie
Shinto	Rouge	Japon

Les graveuses et graveurs qui ont réalisé les cartes ont gardé aux dieux et déesses l'allure qu'ils ont dans leur pays d'origine. Il y a six graveurs : (dans l'ordre des familles dans le tableau) Jean-Pierre Rengeval, Laura Loriers, Maléna Carrera, Cécile Combaz, Mireille Saltron, Jean-Marie Marandin. Chaque graveur a aussi gravé un membre de la famille du Livre.

JEU
des

7

FAMILLES

