

AKHARATO

un jeu de société éducatif sur l'Égypte antique



Description du jeu

AKHARATO est un jeu de société éducatif qui se joue entre deux et quatre personnes, à partir de l'âge de sept ans. Les joueurs incarnent quatre Pharaons de l'Égypte antique : **Akhenaton**¹, **Hatchepsout**², **Ramses II**³ et **Toutânkhamon**⁴.

¹ 1371-1338 avant l'ère chrétienne.

² 1508-1457 AEC, seule femme Pharaon de l'histoire de l'Égypte antique.

³ 1304-1213 AEC.

⁴ 1345-1327 AEC, fils consanguin d'Akhenaton et de sa propre soeur.

Le jeu utilise un plateau, 4 pions, 108 cartes, soit 4 exemplaires de 27 signes hiéroglyphiques dits *unilitères*⁵ présentés dans le *tableau-dictionnaire*⁶ de la page suivante, et un dé.

Durée moyenne d'une partie : une heure.

Chaque carte comporte un signe hiéroglyphique (comme ci-dessous), son code Gardiner⁷, sa translittération⁸, sa prononciation⁹, sa désignation¹⁰ le cas échéant lorsqu'elle est différente de sa prononciation, et une ou plusieurs indications en couleur sur les particularités du signe qu'elles représente :

Soit

- un idéogramme (abrégé **idéo**)
- un déterminatif (abrégé **dét**)
- un phonogramme (abrégé **phon**)

ou les deux, ou les trois.



⁵ Ce jeu est destiné notamment à initier les joueurs au déchiffrement des hiéroglyphes égyptiens, déchiffrement découvert par le savant français Jean-François Champollion en 1822. "L'écriture hiéroglyphique comporte d'une part des signes à valeur phonétique c'est à dire exprimant des sons, comme les lettres de notre alphabet, signes que l'on nomme *idéogrammes* et *phonogrammes*, de l'autre des signes n'ayant qu'une valeur sémantique, dits *déterminatifs* et qui ne servent qu'à préciser visuellement le sens des mots auxquels ils sont joints. L'idéogramme est un signe qui note un mot, une idée, le phonogramme est un signe qui note un ou plusieurs sons. Les phonogrammes se subdivisent en trois classes : les *unilitères*, au nombre de 30, qui notent une seule lettre comme les signes de notre alphabet, les *bilitères* (environ 80) qui notent deux lettres, comme la lettre X en français qui sert à noter "K S" comme dans *exposition* et les *trilitères* (environ 50) qui notent trois lettres. Notre alphabet ne comporte aucun signe comparable." (cours d'égyptien hiéroglyphique Grandet-Mathieu, Kheops, 2004).

⁶ Tableau composé à partir de données du site *egyptos.net* de Nicolas Monte et du *Dictionnaire des hiéroglyphes* de Yvonne Bonnamy (Éditions Actes Sud, 2013).

⁷ Système de classification en 26 catégories créé en 1927 par l'égyptologue britannique Alan Gardiner (1879-1963). A : l'homme et ses occupations, B : la femme et ses occupations, C : les divinités, etc.

⁸ "Lorsqu'on étudie un texte égyptien il est d'usage d'en établir d'abord la lecture phonétique mot par mot au moyen de symboles. On dit alors qu'on effectue une translittération." (cours Grandet-Mathieu).

⁹ Voir le tableau de la page 15 du cours Grandet-Mathieu.

¹⁰ Idem.

Hiéroglyphe	Objet représenté	Désignation Translittération	Exemples de mots	Code Gardiner
	vautour percnoptère	a ʒ	ʒr monter, ʒbw éléphant, ʒm prendre, ʒt chambre, ʒf corps, ʒwf viande, ʒw durée, ʒh combattre, ʒrj monter, ʒsr sanctuaire	G1
	avant bras	â c	cʒ important, c m embrasser, cf emporter, cr agir, cr riche, cw vieil homme (ancien), csʒ nombreux, cd dire, cj traverser, cw durée	D36
	jambe	b	br monter, bt tribu, groupe, bd renverser, bp examiner, juger, bʒw puissance, bʒj minerai	D58
	main	d	dj donner, dt éternité, dh main, dbw doigts, dsʒ rouge, dqr forer, dnw quantité, dpj grimper	D46
	vipère à cornes	f	ft valeur, fr soulever, fn serpent, fbw homme pauvre, fqʒ voler, fqʒr manquer de, fh traverser	I9
	support de jarre	g	gʒjw crier, gbjj Geb dieu terre, gt tortue, gn c protéger, gʒhw taureau, gmr cacher	W11
	abri en roseaux	h	hʒj descendre, hn jubilation, hdj frapper, hkʒ magie, hm serviteur, hp loi, hnt devant	O4
	tresse de lin	h h̄	hbn sauter, hc visage, hgr lac, hns serpent, hsw louange, hh million, hfr creuser, hʒsw joie, hnt proue (bateau), hc t devant	V28
	roseau fleuri	i	jrj faire, jn apporter, jm ici, jkn s'accroupir, jpd canard, jʒk vache, jʒ c héritage	M17
	cobra	dj d̄	d c malheur, dtp poser, dn c juger, d c t éternité, d r séparer, dh orphelin, d c j traverser	I10
	corbeille à anse	k	kr pleurer, kʒm noir, knt avant, kfʒ capturer, kmr oeil, ktp livrer, kʒhw taureau, kri supplier	V31
	lion couché	L rw	rwtv chevelure, rwr vaste, rwne rugir, rwft chasser, rwqr force, rwt passage	E23
	chouette	m	mʒ c voir, mry aimer, mwt mère, mn demeurer, mʒ c t Mâât, ms mettre au monde, engendrer	G17
	filet d'eau	n	nt appartenance, n c j monter, nrt flamme, nrm nourrir, npt ciel, nbj protéger, nhb crue du Nil	N35
	lasso	o wʒ	wʒtj unique, wʒ c j ouvrir, wʒrj ouvrir un passage, wʒsw vaste, wʒwd étendre	V4
	siège	p	pr sortir, pt ciel, pdj courir, ptp trancher, ph atteindre, ph t force, pnt arc, p c ouvrir	Q3
	flanc d'une colline	qu q	qr colline, qnt robuste, qrʒ fort, qbj refroidir, qmr brûler, qtp offrir, qrf torride (brûlant)	N29
	bouche	r	rj entrer, rnj approcher, rt route, rdi donner, rn nom, rpj diriger, rm pleurer, rwj libérer	D21
	linge plié	s	srj faire descendre, sn frère, stp choisir, skr enfermer, s c fils, s s écrire, sd entendre, st dame	S29
	bassin d'eau	ch s̄	swt ombre, s c distinguer, sfj trancher, sʒf coiffer, sr enfant, shm être puissant, shʒ invoquer	N37
	ventre de vache	ç h̄	ht ventre, hʒt poisson, hʒyt monceau de cadavres, hc k raser (barbe), hpt troupeau	F32
	pain	t	tr saison, ts multitude, tʒ c terre, tbhw océan primordial (Noun), tpj être au sommet, tqr être pur	X1
	lien pour les animaux	tj t̄	t c élever, tpj grimper, th prier, tft poursuivre, ttʒ faire justice, tkr être silencieux, tʒj capturer	V13
	poussin de caille	ou w	ws grandir, wt chemin, wnt être, wrj ouvrir, wpj juger, wtp offrir, wʒj s'éloigner, wfj repousser	G43
	double trait	y	jrj faire, jpd canard, jʒk vache, jʒ c héritage, jkn s'accroupir, jhb festival, jr créer à Dallas	Z4
	verrou	z s	sr prince, sn frère, s c fils, spj frapper, s s écrire, sd écouter, st femme, skr enfermer, ligoter	O34

Déroulement d'une partie et règles

Ami joueur, votre objectif est de former le plus possible de mots écrits en hiéroglyphes avec vos cartes en déplaçant votre personnage sur le plateau avec le dé et en exécutant les consignes indiquées sur les cases sur lesquelles vous arrivez, tout en évitant de vous retrouver dans un tombeau d'où seul un autre joueur pourra vous faire sortir.

A chaque fois qu'un mot correct a été créé et contrôlé par vous seul dans le *tableau-dictionnaire* vu page précédente, vous marquez un certain nombre de points calculés comme suit (sauf indications spéciales spécifiées plus loin) :

- deux signes : 4 points
- trois signes : 9 points
- quatre signes : 16 points
- cinq signes : 25 points

Comme vous le constatez, plus un mot est long, plus il rapporte de points.

Cas spéciaux selon les cases sur lesquelles vous arrivez :

cases 1 : vous passez un tour

cases 2 : vous pouvez échanger une de vos cartes avec un autre joueur

cases 3 : avancez de trois cases dans n'importe quel sens et rejouez

cases 4 : le mot que vous allez (peut-être) créer comptera double

cases 5 : le mot d'un autre joueur que vous avez traduit compte quadruple

cases 6 : vous pouvez ressusciter à votre choix un autre joueur dans son tombeau

Les quatre cases de couleur sont le point de départ de chaque joueur. Si, en jetant le dé, vous tombez sur une case *Départ*, vous pouvez rejouer et aller directement sur n'importe quelle case de votre choix.

Les quatre cases grises du plateau sont des tombeaux. Si vous arrivez dans un tombeau, vous y restez jusqu'à ce qu'un autre joueur vous en sorte. Dans ce cas, vous retournerez à votre case *Départ*.

Lorsque la partie commence, chaque joueur pioche cinq cartes, les pose devant lui face découverte, lance le dé et avance du nombre de cases que celui-ci indique, en tournant sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre, puis consulte le *tableau-dictionnaire* pour voir s'il peut écrire un mot qui y figure, composé au minimum de deux signes (deux hiéroglyphes).

Si c'est le cas, il pose les cartes formant le mot devant lui et les autres joueurs doivent le traduire, joueur après joueur, en commençant par celui à votre droite (l'utilisation du *tableau-dictionnaire* est bien évidemment autorisée). Si la traduction est correcte, le joueur qui l'a trouvée marque un nombre de points égal au double de celui du mot (sauf dans les cas spéciaux précédemment exposés) et rejoue.

Les cartes qui ont servi à composer un mot correct qui a été trouvé restent sur la table, elles ne retournent pas dans la pioche. On peut les empiler, elles ne serviront plus.

Si personne ne trouve la traduction, vous marquez encore - en plus - le double de la valeur du mot. Ensuite, vous piochez un nombre de cartes égal au nombre de celles qui l'ont constitué et c'est au tour du joueur à votre droite de jouer.

Carte spéciale :

Si vous piochez une *carte Joker*, vous pouvez lui donner la valeur que vous voulez, par exemple "cartouche", valeur obligatoire pour composer un nom de Pharaon ou de personnages connus de l'Égypte antique, tels **Imhotep**¹¹ ou **Néfertiti**¹². Dans ce cas, le mot compte quadruple pour celui qui l'a composé ainsi que pour celui qui le traduira correctement. De plus, ce dernier peut rejouer.

Code Gardiner :
Translittération :
Prononciation :
Désignation :

Carte "Joker"

Le jeu se termine quand la pioche est vide. Le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points.

Addendum culturel

Les quatre photos du plateau en première page représentent :

- en bas, le buste d'Akhenaton (nécropole royale d'Amarna)
- à droite, le Ramesseum, temple funéraire de Ramses II (nécropole thébaine)
- à gauche, le tombeau de Hatchepsout à Deir el-Bahari
- en haut, la tombe de Toutânkhamon dans la Vallée des Rois

© 2025 Didier DTL Morandi - <https://www.shpylgoreih.fr>

¹¹ 2700-2630 AEC, architecte de la pyramide à degrés du pharaon **Djéser** (2700-2640 AEC) à Saqqarah.

¹² 1370-1333 AEC, épouse principale d'Akhenaton.