

Hag Sameah!*

* Bonne fête! חג שמח

Règles du jeu



Introduction

C'est l'effervescence dans tout le pays, tout le monde ne parle plus que de cela. Les enfants courent ici et là, ils vont de maison en maison criant :

« Préparez-vous, c'est l'heure de partir ! ».

Tout le monde est fin prêt, les provisions sont chargées, surtout ne rien oublier car la route est longue.

Chacun commence à partir à son rythme et l'on entend déjà le chant des psaumes.

Tous ont le même objectif : « Jérusalem ».

Les grandes fêtes ne pouvaient être célébrées qu'au Temple de Jérusalem et nulle part ailleurs...

Le jeu Hag Sameah* nous transporte à l'époque biblique durant laquelle Jésus, ses disciples mais aussi tous les Israélites vivaient selon le rythme des saisons agricoles et des différentes fêtes.

Les joueurs pourront découvrir quelles sont ces fêtes et comment se vivait une année à travers l'agriculture, si souvent citée dans la Bible.

* Bonne fête

Sommaire

1 - Matériel	3
2 - Mise en place	4
3 - But du jeu	5
4 - Déroulement du jeu	5
5 - Une case type	5
6 - Les cases	6-9
7 - Les cases spéciales	10
8 - Les cases des fêtes	11-13
9 - Fin de la partie	14

1 - Matériel



4 pions de couleur



1 dé



12 agneaux



X4

X4

X4

X4

X4

X4

X4

28 cartes Fêtes de l'Éternel



1 plateau



70 cartes Semences

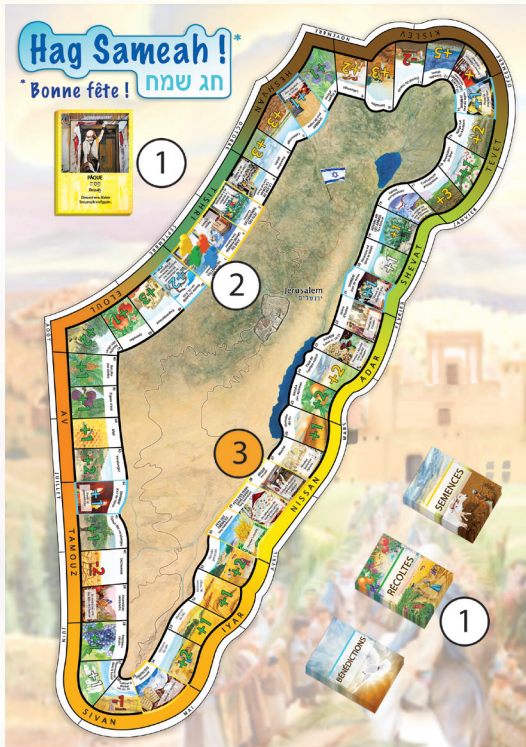


50 cartes Récoltes



30 cartes Bénédiction

2 - Mise en place



Placer le plateau au milieu de la table.

1 Positionner les cartes sur les emplacements prévus. (Penser à mélanger les cartes Bénédictions).

2 Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case 1 (Fête des trompettes). Le début de la partie s'effectue sans aucune carte.

Variante :
3 Un autre départ est possible, à partir de la case 28 (Pâque). Dans ce cas là, les joueurs commencent avec 5 cartes Semences.

Le plateau

Sa forme est celle d'Israël pour rappeler que l'agriculture présente dans le jeu ne concerne que la terre d'Israël.

L'ensemble des cases (case 1 à 50) forment le calendrier d'une année en Israël et du temps de Jésus. On y retrouve les principaux éléments qui rythmaient l'année à cette époque, soit l'agriculture et les différentes fêtes.

On peut aussi distinguer deux calendriers différents qui entourent les cases. Le premier (en plus gros et en couleurs) est le calendrier hébreu et le second (plus petit et en blanc) est le calendrier grégorien, c'est celui que l'on utilise couramment.

Le but de ces deux calendriers est simplement de donner des repères en ce qui concerne les différentes périodes de l'année.

3 - But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir les 7 cartes des Fêtes de l'Éternel.

4 - Déroulement du jeu

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et déplace son pion dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau.

Les joueurs doivent faire autant de tours qu'il est nécessaire pour accumuler un certain nombre de cartes Semences, Récoltes et des agneaux tout au long du jeu, ce qui servira à obtenir les cartes des Fêtes de l'Éternel et de gagner la partie.

Pour obtenir une carte Fête de l'Éternel, il suffit de tomber sur une des 7 cases Fête de l'Éternel (en jaune) et de faire ce qui est demandé en bas de la case (exemple : Donner 2 récoltes).

Si le joueur ne peut pas faire ce qui est demandé, il passe son tour, il lui faudra tomber à nouveau sur la case avec ce qui est nécessaire (exemple : Si je n'ai qu'une récolte et qu'il est demandé 2 récoltes).

Une fois la carte Fête de l'Éternel obtenue et que l'on tombe à nouveau sur la case, il n'est pas nécessaire de donner à nouveau ce qui est demandé. Cela ne sert que pour avoir la carte.

5 - Une case type

Numéro de la case



Titre concernant la période de l'année

Illustration en lien avec la période de l'année

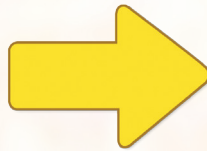
Ce qui est demandé sur la case

6 - Les cases

Semences +1 +2 +3...+5

Lorsqu'un joueur tombe sur une case avec un +1, +2,... jaune (cases Semences), celui-ci pioche le nombre de cartes Semences indiqué sur la case.

Exemple :



Je pioche 3 cartes Semences

Récoltes +1 +2 +3

Lorsqu'un joueur tombe sur une case avec un +1, +2,...vert (cases Récoltes), celui-ci pioche le nombre de cartes Récoltes indiqué sur la case.



Pour obtenir une carte Récoltes, il faut toujours reposer une carte Semences sur la pioche, cette règle est applicable pour chaque carte Récoltes obtenue tout au long de la partie. (à l'exception de la case 19 «Nouvel an des arbres», voir p.13).

Exemple :



Je repose 2 cartes Semences sur la pioche



Je pioche ensuite 2 cartes Récoltes



Le fait de reposer une carte Semences pour chaque carte Récoltes piochée suit simplement le principe des semences et des récoltes dans l'ordre naturel. On récolte ce que l'on a semé.

Galates 6 : 7 «Ce qu'un homme aura semé, il le moissonnera aussi.»

2 Corinthiens 9 : 6 «Celui qui sème peu moissonnera peu, et celui qui sème abondamment moissonnera abondamment.»

Pénalités **-1 -2**

Lorsqu'un joueur tombe sur une case avec un -1, -2,... rouge (cases Pénalités), celui-ci repose sur la pioche le nombre de cartes Semences ou Récoltes indiqué sur la case.

Exemple :



Je repose 2 cartes Récoltes sur la pioche

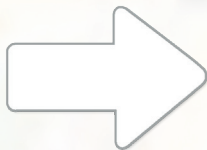


Agneaux **+1**

Lorsqu'un joueur tombe sur une case avec un +1 blanc (cases Agneaux), celui-ci peut obtenir un agneau.

L'agneau sert principalement à obtenir une des cartes Fête de l'Éternel, celle de Pâque, où il est demandé un agneau (voir p.11).

Un agneau peut aussi être échangé sur la case Marché (case 27, voir p.10).



Je récupère 1 Agneau



Un joueur ne peut pas avoir plus de 3 agneaux.

Jours de repos (Shabbat)

+1

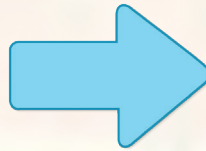
Lorsqu'un joueur tombe sur une case avec un +1 bleu (cases Shabbat), celui-ci doit passer le prochain tour. Après avoir passé son tour, le joueur pioche une carte Bénédiction.

Exemple :



1. Je passe le prochain tour

2. Je pioche ensuite une carte Bénédiction



Les cartes Bénédiction

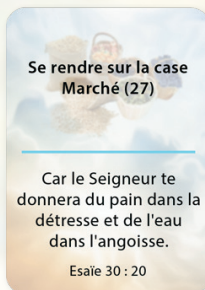
Les cartes Bénédiction sont des atouts utilisables à n'importe quel moment de la partie.

Elles doivent être utilisées après avoir lancé le dé et le joueur ne peut utiliser qu'une seule carte Bénédiction à la fois.



Un joueur ne peut pas avoir plus de 3 cartes Bénédiction, si c'est le cas, il doit en reposer une au choix sur la pioche.

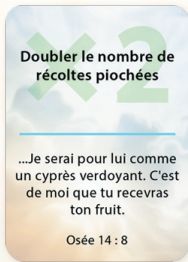
Une carte type :



Atout utilisable à tout moment de la partie

Un verset différent pour chaque carte

Astuce : Il est parfois avantageux d'utiliser certaines cartes Bénédiction seulement en fin de partie.



Remarque : Pour la carte Bénédiction permettant de doubler le nombre de Récoltes de la prochaine pioche, il n'est pas nécessaire de reposer les cartes Semences supplémentaires mais seulement celles demandées pour la case.

Exemple :



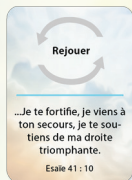
J'utilise une carte Bénédiction



Je pioche 2 Récoltes **X2** (donc 4 Récoltes) mais je ne repose que 2 Semences sur la pioche.

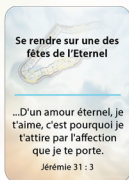


X6



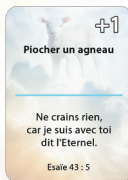
Rejouer

X6



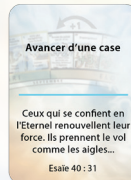
Se rendre sur une des fêtes de l'Éternel

X3



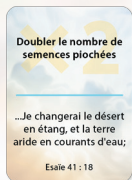
+1 Agneau

X2



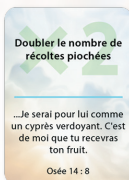
Avancer d'une case

X5



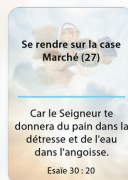
Doubler le nombre de semences piochées

X5



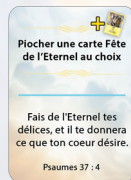
Doubler le nombre de récoltes piochées

X2



Se rendre sur la case Marché

X1



Piocher une carte Fête de l'Éternel au choix

7 - Les cases spéciales



Année du Jubilé (case 50)

Reposer toutes les cartes Semences et les cartes Récoltes sur la pioche et rendre les Agneaux.

Piocher 2 cartes Bénédiction (pas besoin de passer son tour pour piocher les cartes Bénédiction, contrairement aux cases Shabbat)



Le Marché (case 27)

C'est une case où il est possible d'échanger avec la pioche : Les cartes Récoltes, les cartes Semences et les Agneaux.

Suivant la valeur suivante :

1 carte Récoltes = 1 carte Semences

1 Agneau = 4 cartes Récoltes ou 4 cartes Semences

Par exemple : Je peux échanger 2 cartes Semences contre 2 cartes Récoltes (ou vice versa). Je peux encore échanger 1 Agneau contre 3 cartes Semences et 1 carte Récoltes (sa valeur étant de 4).



Assemblée solennelle et Sainte convocation (case 18 et case 39)

Le joueur a la possibilité de se rendre sur une des cases des Fêtes de l'Eternel au choix.

8 - Les cases des fêtes

On peut retrouver dans le jeu les principales fêtes, dites «Fêtes de l'Éternel», citées principalement dans le chapitre 23 du livre du Lévitique dans la Bible. D'autres fêtes ont aussi été rajoutées dans le jeu au vue de leur importance et de leur rapport avec le Messie.

Pour approfondir le sujet des fêtes et les découvrir dans plus de détails, vous êtes invités à découvrir le livret «Ces fêtes qui nous parlent de Jésus» qui est joint avec le jeu.

Fêtes de l'Éternel :



PÂQUE - Pessah (case 28)

Pour obtenir la carte de cette fête, le joueur doit **reposer 4 cartes Récoltes et 2 cartes Semences sur la pioche et il doit rendre 1 Agneau**. Il peut alors prendre la carte.



LA FÊTE DES PAINS SANS LEVAIN - Hag Hamatsot (case 29)

Pour obtenir la carte de cette fête, le joueur doit **reposer toutes ses cartes Semences sur la pioche**. Il pourra alors prendre la carte.



LA FÊTE DES PRÉMICES - Hag Habikourim (case 30)

Pour obtenir la carte de cette fête, le joueur doit **reposer 1 carte Récoltes sur la pioche**. Il peut alors prendre la carte.





PENTECÔTE - Shavouot (case 35)

Pour obtenir la carte de cette fête, le joueur doit **reposer 7 cartes Récoltes sur la pioche**. Il peut alors prendre la carte.



LA FÊTE DES TROMPETTES - Yom Terouah (case 1)

Pour obtenir la carte de cette fête, le joueur doit **reposer 2 cartes Récoltes sur la pioche**. Il peut alors prendre la carte.



LE JOUR DU GRAND PARDON - Yom Kippour (case 2)

Pour obtenir la carte de cette fête, le joueur doit **passer les deux prochains tours**. Il pourra alors prendre la carte après les avoir passés.



LA FÊTE DES TABERNACLES - Soukkot (case 3)

Pour obtenir la carte de cette fête, le joueur doit **reposer 4 cartes Récoltes et 4 cartes Semences sur la pioche**. Il peut alors prendre la carte.



Autres fêtes :



FÊTE DES LUMIÈRES - Hanoukka (case 13)

Le joueur doit lancer le dé et il pioche ensuite le nombre obtenu au dé en cartes Semences.

Il doit ensuite donner une carte Semences à un autre joueur.

Exemple : Le joueur fait 5 au dé, il pioche 5 Semences et en donne une à un joueur.



POURIM (case 23)

Le joueur doit donner une carte Récoltes à un autre joueur.

Il peut ensuite rejouer à nouveau.



NOUVEL AN DES ARBRES - Tou Bishvat (case 19)

Le joueur peut piocher 1 carte Semences et 1 carte Récoltes, sans reposer de cartes Semences (c'est la seule exception à la règle Semences / Récoltes, voir p. 6)



LA JOIE DE LA TORAH - Sim'hat Torah (case 4)

Le joueur doit citer un verset de la Bible.

Il n'y a aucune pénalité si le joueur ne cite pas de verset.

Conseil : voir les versets des cartes Bénédiction...

9 - Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a obtenu **les 7 cartes différentes des Fêtes de l'Éternel**. Celui-ci a gagné.



NOTES

Remerciements

Depuis le projet de départ, beaucoup de personnes nous ont aidés de bien des façons, c'est grâce à vous que ce jeu existe...

MERCI à Thierry Diez et Yves Barbe (nos premiers soutiens et encouragements à lancer le jeu), Valeria Onu (peintures), Doris Lévi Alvares (communication), Doris Roehrich (communication), Michel Castillo (photos des peintures), Nathalie Hanon (audio-visuel), Blaise Mayor (aide logistique), Idit André (traduction hébreu), Marina Anjou (InfoChrétienne), Christian Kinanga (AdoreDieu), Jean-Louis et Corinne Lafitte (Musique de la vidéo), Amélie Roumeas (Multiplee.fr); pour vos conseils sur le jeu : Luc Zbinden, Jacques Charrat-boutique, Jean-Marc Thobois, Yves Coenne, Stéphane Wild; vos conseils techniques : Aurore et Mathieu Dapoigny et Hervé Lessous; pour votre accueil et votre soutien : Steve Emmett, église d'Echallens, Le Filet Du Maître (Valence), église Nouvelle Vie (Perpignan), Patrick Piescik, La Porte Ouverte (Le Boulou), églises d'Estavayer-le-lac et d'Oron.

Merci à tous les participants pour les films de présentation : Bob, Sandrine et Brune De Guardia, Doris Roehrich, Eva Barbe, Charles Tourné et Théodime Girardet.

Un grand MERCI à tous les souscripteurs et donateurs qui nous ont permis de rassembler le financement nécessaire.

Sans oublier celui qui nous a donné l'inspiration, la force pour aller jusqu'au bout et d'innombrables encouragements, notre Seigneur JESUS-CHRIST.... A lui seul soit la gloire pour les siècles des siècles !

Thomas et Sabine Castillo

Auteur

Thomas Castillo

Illustrations

Valeria Onu et Sabine Castillo

Edition

Bible et Jeux

Graphisme

Thomas Castillo



www.jeuhagsameah.com