

LE PARCOURS DU CHRETIEN

Règles du jeu

But du jeu

Être le 1^{er} joueur à arriver sur la case CIEL (case n°100).

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 298 cartes questions dont 200 «classiques», 50 «paroles», 100 «vrai ou faux», 24 «histoire chrétienne», 50 «portraits bibliques», 24 «définition», 50 «qu'est-ce que c'est ?»
- 100 versets
- 8 pions
- 1 dé

Préparation du jeu

Mélangez les cartes de toutes les catégories ensemble.

Chaque joueur place son pion sur la case TERRE (case n°1).

Lancez le dé à 6 chiffres. Celui qui a le score le plus élevé commence puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Lancez le dé à 6 chiffres puis déplacez votre pion sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé. Lorsque vous vous arrêtez sur une case, répondez à une question. Si vous répondez bien, vous pouvez avancer d'une case et votre tour est terminé. Si vous avez une mauvaise réponse vous restez sur la même case.

Cases spéciales



Case «LIS UN VERSET ET REJOUÉ»: Tirez une carte verset, lisez le verset puis rejouez.



Case «MECHANT ANGE»: Si vous tombez sur cette case, vous jouerez dans le mauvais sens à partir du prochain tour. C'est-à-dire que vous reculerez d'autant de case(s) que le dé vous l'indiquera au lieu d'avancer.



Case «GENTIL ANGE»: Vous êtes dans le bon sens. NB: Si vous jouez dans le mauvais sens après être tombé sur une case MÉCHANT ANGE et que vous passez par une case GENTIL ANGE, l'effet de la case MAUVAIS ANGE s'annule et vous pouvez continuer à jouer dans le bon sens au tour suivant. Cependant, par exemple, si vous avez fait 5 et qu'il vous faut reculer de 3 cases pour tomber sur une case GENTIL ANGE, vous devez quand même reculer de 5 cases et recommencer à jouer dans le bon sens à partir du tour suivant.



Case «CHOICE»: Parce que Dieu nous laisse toujours le choix, si vous tombez sur cette case, celui qui vous pose les questions devra tirer les 3 1^{er} cartes, les mettre à l'envers, vous laisser choisir une carte entre les 3 puis vous poser la question sur la carte qui a été choisie.



Case «NEXT»: Parce que Dieu nous laisse toujours une autre chance, si vous tombez sur cette case et que vous ne connaissez pas la réponse à la question posée, vous pouvez demander une autre question à laquelle vous devrez bien répondre pour pouvoir avancer d'une case.



Case «HELP!»: Parce que Dieu nous donne un secours dans la détresse, si vous tombez sur cette case, vous avez le droit de demander de l'aide à un autre joueur si vous ne connaissez pas la réponse à la question posée. S'il vous aide à trouver la bonne réponse, il pourra lui aussi avancer d'une case. Sinon, il reculera d'une case.



Case «LA ROUE TOURNE»: Parce que Dieu n'oublie jamais ses fidèles, si vous tombez sur cette case, vous pouvez échanger de place avec un joueur qui est devant vous. Attention, Si vous êtes en 1^{er} position sur le plateau, vous devrez échanger de place avec le joueur qui se trouve en 2^e position.



Case «SACRIFICE»: Car il n'y a pas plus beau que de suivre l'exemple de Jésus et de se sacrifier, si vous tombez sur cette case, vous devrez échanger de place avec le joueur qui se trouve en dernière position sur le plateau. Attention, si vous êtes le joueur qui se trouve en dernière position, c'est le joueur qui se trouve en avant dernière position qui devra faire un sacrifice, prendre votre place et vous céder la sienne.



Cases «PASSERELLE»: car Dieu ne tarit pas de bénédictions envers nous, si vous tombez sur cette case, empruntez la passerelle pour vous rendre sur la case de l'autre côté. Attention la passerelle peut vous faire avancer rapidement tout comme elle peut vous faire reculer rapidement...



Case «BLACK-OUT»: Parce que comme pour Job il peut nous arriver de tout perdre, si vous tombez sur cette case, rendez-vous à la case TERRE.



Variantes

- Si quelqu'un tombe sur une case MECHANT ANGE, il doit jouer dans le mauvais sens jusqu'à tomber pile sur une case GENTIL ANGE, quitte à revenir à la case départ.
- Votre tour continue tant que vous répondez bien aux questions.
- Si vous répondez mal à une question lors de votre tour, vous devez reculer d'une case.
- Si vous tombez sur une case où un joueur se trouve déjà, il pourra vous aider à répondre à la question qui vous sera posée si vous êtes en difficulté.
- Vous pouvez faire marcher les passerelles uniquement dans le bon sens.