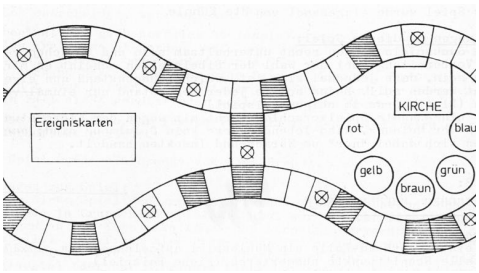
Jeu de société sur la contrebande de la Bible



Jeu de société sur le thème de la mission secrète à l'Est

Matériel

- par groupe de jeu (3-5 joueurs), un plateau de jeu (voir exemple)
- par joueur, 1 pion, 1 dé
- Bibles : forme de livre simple, pliée, en carton fin (selon la durée du jeu, il en faut relativement beaucoup)
- Des cartes d'événement (voir exemple)

But du jeu :

Collecter le plus de bibles possible et les amener en toute sécurité à l'église qui a absolument besoin de bibles. Les bibles déposées dans l'église (voir plateau de jeu) au cours du jeu sont en sécurité. Elles sont déposées sur la case correspondante (couleur du joueur). Le gagnant est le joueur qui a le plus de bibles.

Déroulement

Les joueurs commencent librement n'importe où sur le terrain. La direction peut être choisie librement mais ne peut plus être modifiée. Celui qui obtient un six peut relancer le dé.

Celui qui atterrit sur une case rayée reçoit une bible. Le joueur la pose sur la table devant lui, bien en vue. Il la "porte avec lui" jusqu'à ce que son personnage passe devant l'église où il peut déposer la ou les bibles.

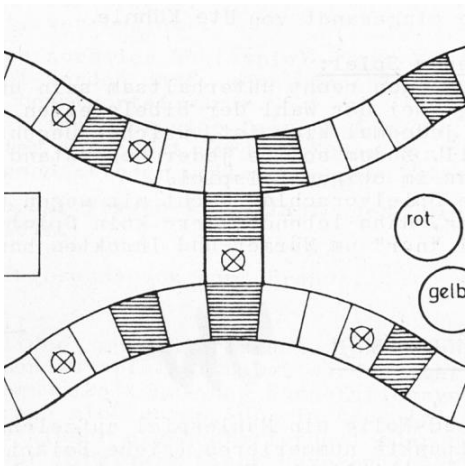
Celui qui arrive sur une case avec ce signe X prend une carte événement de la pile et suit les instructions.

La durée du jeu doit être fixée avant la partie (par ex. 20 min) Les bibles que les joueurs portent sur eux à la fin du jeu ne comptent pas.

Exemple de plateau de jeu

Celui-ci peut également être conçu de manière beaucoup plus compliquée.

Image de Wendy Gerster



Exemples de cartes d'événement

- Tu es fouillé par la police secrète. Ils emportent toutes les bibles que tu portes.
- Tu es fouillé par la police secrète. Lance le dé pour voir combien de bibles ils trouvent : Chiffre impair = 1 Bible, chiffre pair = 2 Bibles
- Tu es percé à jour par la police secrète. Tu réussis à donner ta/vos bible(s) à un collègue. Donne ta/tes bible(s) au joueur le plus proche de toi sur le plateau.
- Tu es fouillé par la police secrète. Ils trouvent tout, sauf une Bible.
- Tu rencontres un chrétien qui te demande une Bible. Tu lui donnes une Bible, si tu en as une.
- Tu rencontres un touriste étranger qui, à la surprise générale, te donne deux bibles et te demande de les donner à des chrétiens dans le besoin.
- Tu es heureux de pouvoir rendre ce service. Cela te donne une nouvelle énergie. Avance de trois cases.
- Tu vois un collègue devant toi et tu te précipites vers lui pour être en communion avec lui. Va jusqu'au prochain personnage qui se trouve devant toi sur le terrain.
- En marchant, tu chantes des louanges. Cela t'aide à avancer plus vite. Saute sur la case rayée suivante.
- Tu vois un barrage routier devant toi, où tous les voyageurs sont fouillés. Attends un tour pour que tes bibles ne soient pas découvertes.
- Tu rencontres des chrétiens qui ont une imprimerie secrète. Attends un tour pour les aider. En échange, ils te donnent trois bibles.
- Tu t'arrêtes et lis la Bible. Elle est tellement passionnante que tu rates un tour. Mais elle te donne tellement de force que tu peux lancer trois fois le dé au tour suivant.

- Tu rencontres un pasteur qui te dit que la police a pris ses bibles. Il a absolument besoin d'une Bible pour pouvoir prêcher. Donne-lui donc une Bible, si tu en as une.
- Un petit groupe de croyants, dont le pasteur est en prison, te demande de passer le dimanche avec eux et de prêcher. Comment pourrais-tu dire non ? Attends un peu.
- Tu te fais embarquer par un camion. Lance un nouveau dé.
- Tu parles de Jésus à quelques enfants, mais la police te jette en prison. Dieu merci, ils ne trouvent pas tes bibles. Tu ne peux pas continuer tant que tu n'as pas obtenu un six.
- Des chrétiens entendent parler de ton ministère. Ils te donnent à manger et à boire et t'encouragent beaucoup. Lance de nouveau le dé.
- Tu es fouillé, mais tu réussis à cacher tes bibles. Laisse-les sur le terrain. La prochaine personne qui passera pourra les prendre.

Indication de la source

- Photo de couverture du livre : Jungscharleiterachrichten, Die besten Tipps - der 80er Jahre, édition 600.3.90 © BESJ-Verlag, Fällanden, page 137
- Contenu du livre : Nouvelles des jeunes responsables, Les meilleurs conseils - des années 80, édition 600.3.90 © Editions BESJ, Fällanden, pages 135-137