



# Les voyages missionnaires de saint Paul

– Règles du jeu –

## Matériel

Plateau de jeu, cartes, jetons « Église », figurine de Paul et matériel supplémentaire pour les variantes (fournis par le pôle catéchèse). Un dé, des pions pour les joueurs (fournis par les catéchistes).

## Joueurs

De 2 à 8 joueurs individuels. À partir de 10 joueurs, il est préférable de former des équipes de deux. Chaque joueur dispose d'une bible.

On peut donner aux joueurs les noms des disciples de Paul : Aquilas, Barnabé, Jean-Marc, Lydie, Phébée, Philémon, Priscille, Silas, Silvain, Timothée, Tite, etc.

La catéchiste anime le jeu. Cette tâche d'animation (ou une partie des tâches) peut être confiée à un enfant.

## But du jeu

Arriver à Rome en partant de Jérusalem, après avoir annoncé la Parole de Dieu en Méditerranée.

## Déroulement

Placer à côté du plateau les cartes à l'envers (par sorte) et les jetons, la figurine de Paul sur la ville de Jérusalem, les pions choisis par les joueurs sur la case « départ ».

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence, puis on tourne dans le sens horaire. À son tour, le joueur lance le dé, avance du nombre de cases indiqué et remplit la mission qui lui est confiée.



### Case « lettre »

L'animatrice prend une carte « lettre ». Le joueur conserve cette carte après avoir rempli sa mission.



### Case « ville »

L'animatrice prend une carte « ville ». Puis la carte est placée sous le tas des cartes « ville ».



### Case « annonce »

L'animatrice prend une carte « annonce ». Puis la carte est placée sous le tas des cartes « annonce ».



### Case « disciples »

L'animatrice prend une carte « disciples » et lit la consigne. Puis la carte est placée sous le tas des cartes « disciples ».



### Case « assemblée »

Les apôtres sont convoqués en assemblée à Jérusalem. Retour à Jérusalem... et à la case « départ » !



### Case « tente »

Paul gagne sa vie en fabriquant des tentes. Le joueur gagne aussi : il avance d'une case puis passe le dé au suivant.



### Case « prison »

Paul est en prison : le joueur passe son tour... Mais s'il a une carte « lettre », il la remet à l'animatrice et peut rejouer.



### Case « entraide »

Paul a besoin de l'aide de ses disciples ! Le joueur échange sa place avec un joueur de son choix puis passe le dé au suivant.



### Case « voyage »

Paul se met en route et avance dans sa mission. Le joueur aussi : il avance d'une case puis passe le dé au suivant.



### Case « Suisse »

Le joueur doit situer la Suisse sur le plateau de jeu. S'il réussit, il avance d'une case puis passe le dé au suivant.



### Case « naufrage »

Paul fait naufrage : le joueur passe son tour... Mais s'il a une carte « lettre », il la remet à l'animatrice et peut rejouer.



### Case « Esprit Saint »

L'Esprit Saint souffle sur les disciples ! Chaque joueur fait un signe de croix en souvenir de son baptême et donne un signe de paix à son voisin.



### Figurine de Paul

Elle est déplacée sur le plateau de jeu au gré des voyages missionnaires de Paul.



### Jeton « Église »

Il est placé sur une ville lorsque Paul y a annoncé la Parole (carte « annonce »).

Pour ces deux éléments, suivre les consignes des cartes.

## Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque tous les joueurs sont à Rome. Pour atteindre la case « arrivée », il faut obtenir le nombre exact. Si le dé affiche un nombre trop élevé, le pion doit reculer du nombre de cases correspondant.

## Variantes

Pour varier le jeu – lorsqu'on y joue une seconde fois, ou si les consignes semblent trop compliquées – certaines cartes proposent une variante.