



Jeu des monastères et couvents du canton de Fribourg

– Règles du jeu –

Matériel

Plateau de jeu, cartes de jeu à découper, un pion.

Joueurs

De 2 à 13 joueurs. À partir de 14 joueurs, il est préférable de former des équipes de deux.

Le (la) catéchiste anime le jeu. Cette tâche d'animation peut être confiée à un enfant.

But du jeu

Réunir une famille de cartes liées à un monastère ou à un couvent (soit six cartes : image, nom, fondateur de l'ordre religieux, habit, lieu, date de fondation).

Préparation

Présenter le plateau de jeu. Les indications qu'il comporte vont aider les joueurs à constituer une famille.

Présenter les cartes et donner leur signification. Elles permettent de constituer une famille de cartes liées à l'un des monastères ou couvents.

Mélanger les cartes de jeu. Distribuer à chaque joueur une carte, à ne pas montrer aux autres joueurs. Placer le reste des cartes à côté du plateau de jeu, à l'envers.

Le joueur le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement

Au début de chaque tour, le (la) catéchiste (ou l'enfant désigné pour animer le jeu) place le pion sur un monastère ou un couvent de son choix, sur le plateau de jeu. Le joueur désigné pour commencer peut agir.

S'il possède une carte liée au monastère ou au couvent sur lequel est placé le pion, il peut **demandeur la carte de son choix** en formulant une demande précise, par exemple : « Je cherche la carte avec l'année de fondation de l'abbaye d'Hauterive ». Si un joueur a cette carte, il doit la lui remettre. Sinon, on passe au joueur suivant.

Si ce n'est pas le cas, il peut choisir entre deux actions :

- **Proposer l'échange d'une carte contre une autre** en formulant une demande précise, par exemple : « J'échange la carte avec un dominicain contre la carte avec saint François ». L'échange n'a lieu que si un joueur accepte. Sinon, on passe au joueur suivant.
- **Piocher une carte dans le tas de cartes.** Puis on passe au joueur suivant.

Lorsque le joueur a joué, le (la) catéchiste (ou l'enfant désigné pour animer le jeu) déplace le pion sur un monastère ou un couvent différent, puis c'est au joueur suivant, et ainsi de suite.

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque qu'un joueur a réussi à reconstituer une famille. On peut ensuite demander aux autres joueurs de dévoiler leurs cartes et reconstituer ensemble les autres familles à l'aide du tas de cartes.

Variantes

Si deux joueurs se rendent compte qu'ils cherchent à constituer la même famille, ils peuvent unir leurs forces et jouer ensemble pour la suite du jeu.

Les règles du jeu qui viennent d'être exposées peuvent bien sûr être adaptées par le (la) catéchiste !

Solutions

La plupart des solutions sont indiquées sur le plateau de jeu. Les fondateurs des ordres religieux sont les suivants :

- saint Dominique de Guzmán : dominicaines d'Estavayer et dominicains de Fribourg ;
- saint François d'Assise : cordeliers, capucins et capucines de Fribourg ;
- sainte Thérèse d'Avila : carmes de Fribourg, carmélites du Pâquier ;
- saint Bernard de Clairvaux : cisterciens d'Hauterive et Orsonnens, cisterciennes de Fribourg et Romont ;
- saint Bruno le Chartreux : chartreux de La Valsainte ;
- sainte Angèle Mérici : ursulines de Fribourg.

Identifier le fondateur ou la fondatrice de certains ordres religieux est parfois complexe. Dans certains cas, nous avons simplifié !

