

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Les 1000 BORNES de la Bible

L'histoire de la Bible, Ancien et Nouveau Testament, fait partie intégrante de notre culture occidentale et certains épisodes en sont couramment évoqués sans que les enfants sachent dans quel contexte ils se situent. Nous avons voulu que, tout en s'amusant, les enfants connaissent un peu mieux ce récit et ses enchaînements.

Constituée d'environ 70 livres, la Bible est d'une telle richesse, que nous avons dû opérer certains choix : en fonction du mécanisme du jeu, des contraintes d'illustration ou bien, par exemple, de la possibilité de donner des explications à la portée des enfants.

Nous avons ainsi réparti la Bible en 12 périodes : 6 pour l'ancien Testament et 6 pour le Nouveau.

Les éléments indispensables au mécanisme du jeu : joker, attaque et parade sont illustrés respectivement par un ange, symbole de l'intervention divine qui rend tout possible, par un arbre autour duquel est enroulé un serpent pour signifier l'orgueil de l'homme qui se veut l'égal de Dieu et par un arc-en-ciel, concrétisation de l'alliance de Dieu avec l'homme.

Nous vous proposons maintenant de retrouver Noë et les animaux de l'arche, Joseph en Egypte, Moïse et la traversée du désert, Jonas, la vie de Jésus et les voyages de Paul pour ne citer que quelques unes des périodes dont nous retraçons l'histoire dans ce jeu.

Nous vous souhaitons de joyeuses parties.

L'équipe Dujardin

COMPOSITION DU JEU



110 CARTES soit :

★ 72 cartes réparties entre le Nouveau et l'Ancien Testament,
soit 12 périodes :



Les débuts



Le temps du
royaume



Les
rencontres de
Jésus



Les
patriarches



Le temps de
l'exil



Les
messages de
Jésus



Moïse



Le
renouveau



La passion



Vers la Terre
Promise



Un nouveau
prophète



Les premiers
chrétiens

★ 9 cartes d'attaque (illustrées d'un arbre autour duquel s'enroule un serpent)

★ 15 cartes de parade (illustrées d'un arc-en-ciel)

★ 12 cartes "joker" (illustrées d'un ange)

Un tableau, de marque, un marqueur, un effaceur

Un sabot pour les cartes.

BUT DU JEU

Marquer un maximum de points en réunissant le plus grand nombre de cartes dans le plus de périodes possibles.

DÉBUT DU JEU

Le plus jeune joueur distribue les cartes et joue en premier. Ensuite, ce sera au suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée dans la partie évidée du sabot et forment la pioche.

DÉBUT DE LA PARTIE

Pour réunir les cartes d'une même période, il faut les placer, devant soi, sur la table, en commençant par déposer au minimum 2 cartes qui se suivent (par exemple dans la période UN NOUVEAU PROPHETE : "la fuite en Egypte" et "la vie à Nazareth"). On ne peut remplacer qu'une seule de ces 2 cartes par un joker.

A chaque tour, le joueur dépose, s'il le peut ou s'il le veut, une ou des cartes et rejette, face visible, une carte dans le sabot.

Les cartes sont déposées de manière à respecter l'ordre chronologique. Par exemple, sur une période comportant déjà une carte "3" et "4", on ne peut déposer que "2" et/ou "5" mais non "1" ou "6".

Un joueur doit toujours avoir 6 cartes en main.

Après avoir joué, (qu'il ait ou non déposé des cartes), il prend dans la pioche la ou les cartes qui lui manquent.

Il a aussi la possibilité de prendre la dernière carte rejetée dans le sabot à la place d'une carte de la pioche. Pour ce faire, il place à côté du sabot la carte qu'il s'apprête à rejeter, prend la carte qui l'intéresse puis rejette, dans le sabot, celle qu'il avait préparée.

C'est alors au tour du suivant de jouer.

Lorsque la pioche est épuisée, on prend le tas de cartes faces visibles et on le mélange pour reconstituer la pioche.

LE JOKER

Toutes les cartes peuvent être remplacées par cette carte joker sauf les cartes d'attaque et de parade.

En cours de jeu, une carte déposée ne peut pas être reprise, sauf s'il s'agit de la carte joker. Un joueur peut reprendre cette carte lorsqu'elle est déposée dans son jeu ou dans celui d'un autre joueur, s'il a la carte correspondante.

Il devra ensuite déposer cette carte joker immédiatement et ne peut la garder en main. Ainsi tout joker déposé reste sur la table. Une même période peut contenir jusqu'à 3 jokers maximum.

ATTAQUES ET PARADES

Un joueur, même s'il n'a pas encore déposé de carte, peut à son tour, arrêter le jeu d'un autre joueur, en déposant, sur l'une de ses périodes, une attaque. Cela empêche le joueur de continuer à déposer d'autres cartes sur cette période mais il peut continuer à jouer sur les autres périodes de son jeu s'il en a.

COUP FOURRÉ

Il consiste à déposer une carte de parade dès qu'un adversaire place dans votre jeu une carte d'attaque, même si ce n'est pas votre tour de jeu et de lui dire : "Coup Fourré".

Dès qu'un joueur a annoncé "Coup Fourré", celui qui jouait termine immédiatement son tour en :

- ★ rejetant une carte au sabot
- ★ prenant dans la pioche les cartes qui lui manquent pour avoir 6 cartes en main.

C'est ensuite au tour du joueur qui a annoncé "Coup Fourré" de jouer. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui a attaqué et celui qui a répondu par un "Coup Fourré", ils perdent leur tour. Le joueur qui a annoncé "Coup Fourré" prend immédiatement dans la pioche (ou dans les cartes rejetées), une carte pour remplacer celle qu'il vient de déposer.

Dès qu'il a fini de jouer, c'est au joueur placé à sa gauche de continuer à jouer.

Pour se rappeler d'un "Coup Fourré", la carte correspondante est placée perpendiculairement aux autres cartes, ce qui facilite le décompte des points en fin de partie.

Pour éviter le risque de ne pouvoir déposer les cartes que l'on avait l'intention de jouer, parce que l'adversaire aura répondu à votre attaque par un "Coup Fourré", et prendra donc immédiatement la main, vous avez intérêt à toujours jouer les cartes que vous voulez déposer avant de faire des attaques.

FIN DE LA PARTIE

★ Lorsqu'un joueur, après avoir réuni au moins 6 cartes d'une même période réussit à déposer toutes ses cartes d'un seul coup. (Il doit rejeter une carte et une seule dans le sabot).

★ Lorsqu'un joueur ne peut plus piocher pour avoir 6 cartes en main.

★ Lorsqu'il ne reste plus de carte jouable, c'est à dire qu'on ne peut plus piocher ni déposer de cartes qui rapportent des points.

PAR ÉQUIPE DE 2

Le jeu consiste à pouvoir jouer sur le jeu de son partenaire mais, chaque joueur dépose devant lui la période qu'il commence

Les cartes d'attaque et de parade concernent uniquement le jeu du joueur sur lequel elles sont déposées.

On peut jouer sur le jeu de son partenaire pour compléter l'une de ses périodes ou parer à une attaque mais on ne peut pas compléter une période qui est sous l'effet d'une attaque.

On peut faire un "Coup Fourré" sur une attaque déposée sur le jeu de son partenaire. C'est celui qui a déposé la carte pour faire le "Coup Fourré" qui prend le tour de jeu.

A la fin de la partie, les points des partenaires sont cumulés pour déterminer l'équipe gagnante.

DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se joue en 500 points. Les cartes restées en main comptent en moins et les cartes déposées comptent en plus.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES POINTS

Bonus de fin de partie	10 points
(pour celui qui dépose toutes ses cartes)	
Chaque carte d'une période et chaque joker.....	5 points
(en plus si déposées, en moins si restées en main).	
Les cartes d'attaque et de parade.....	0 points
Période complète sans joker	40 points
Période complète avec joker	30 points
Période incomplète..	addition des points des cartes qui la compose
Coup Fourré	10 points

Nous remercions Letizia Galli d'avoir apporté son talent de dessinatrice à la réalisation de l'illustration de ce jeu, ainsi que les biblistes qui se sont attachés à la rédaction minutieuse des textes des cartes.



Si vous désirez mieux connaître la période "Vers la Terre Promise" et tester vos connaissances sur l'Ancien et le Nouveau Testament, vous trouverez dans notre collection le jeu que nous avons édité en collaboration avec Pèlerin Magazine et qui porte ce titre.



Dujardin International
92210 Saint-Cloud
N° de Siret 320 486 780 00010



Les 1000 BORNES de la Bible

TABLEAU DE MARQUE

NOM DES JOUEURS						
Bonus de fin de partie	+10 pts					
Cartes déposées	+ 5 pts					
Période complète sans joker	+40 pts					
Période complète avec joker	+30 pts					
Coup fourré	+10 pts					
Cartes restées en main	- 5 pts					
TOTAL						