

## 1.0 JEU DE SOCIÉTÉ

Vous vous rappelez probablement de l'écriture en Romains 10:14c - "Comment entendront-ils sans quelqu'un qui prêche ?" Chaque proclamateur du Royaume, s'étant offert volontairement dans l'œuvre de la prédication et de l'enseignement, devrait réfléchir à cette question : "Comment pourrais-je prêcher sans connaître les Écritures ?" Le but du jeu est donc d'aider les proclamateurs à se familiariser avec les écritures les plus utilisées dans le ministère (par exemple, dans l'œuvre de maison en maison). Ce jeu de société interactif et passionnant peut être joué avec nos compagnons chrétiens ou avec des membres de notre famille.

### SOURCES :

- Les Saintes Écritures—Traduction du monde nouveau
  - Comment raisonner à partir des Écritures
- (Ces publications ne sont pas inclus dans la boîte de jeu)

**AVANTAGES :** Ce jeu favorise une meilleure connaissance des écritures, encourage l'importance de l'étude biblique, et permet une réflexion profonde et stratégique. Ce jeu contribue aussi à resserrer les liens familiaux et d'apprendre tout en se divertissant.

**JOUEURS: 2 ou plus.**

**ÂGE:** 13 ans et plus (Pour tous les membres de la famille)

**DURÉE DU JEU:** 30-60 minutes.

### 1.1 BUT DU JEU

Le but de ce jeu est d'aider les proclamateurs à mieux se familiariser avec certains versets clés contenus dans les *Sujets de conversation bibliques* (qui se trouve vers la fin des *Saintes Écritures—Traduction du monde nouveau*), et sous les rubriques *Si quelqu'un vous dit* et *Comment surmonter les objections* (qui se trouvent dans le livre *Comment raisonner à partir des Écritures*). Connaître et utiliser ces écritures aidera les proclamateurs à accumuler des "études bibliques", des "nouvelles visites", des "périodiques", des "brochures" et faire des "heures", tout en prêchant les "territoires" sur le tablier (plateau) de jeu. Pour mieux réussir dans ce jeu, accumulé vos points les plus élevés dans l'ordre suivant des catégories: "études bibliques", "nouvelles visites", "périodiques", "brochures" et "heures".

## 1.2 PIÈCES DU JEU

Le jeu consiste de : 1 tablier (plateau) de jeu, 1 dé, 1 feuille de pointage, 8 pions, 8 porte-cartes indiquant "sauter votre tour", 3 paquets de cartes de *Questions bibliques* (couleur : VERTES), (les cartes sont marquées "a", "b" et "c" sur le devant), 1 paquet de cartes de *Que répondriez-vous ?* (couleur : VIOLETTES), 1 paquet de carte de *Comment surmonter les objections* (couleur : JAUNES), et 1 sablier (de 30 secondes). Chaque paquet de *Questions bibliques* sont de 80 cartes chacun, le paquet de *Que répondriez-vous ?* est de 70 cartes et le paquet de *Comment surmonter les objections* est de 13 cartes, soit un total de **323 cartes de jeu !**

### 1.3 PRÉPARATIFS

Poser le tablier (plateau) de jeu sur une table. Battre (mélanger) chaque paquet de cartes séparément (*Que répondriez-vous !*, *Comment surmonter les objections* et les *Questions bibliques*) et les mettre face en bas sur le tablier ou sur la table. Chaque joueur (proclamateur) choisit un pion qui le représentera durant le jeu. Le meneur doit avoir une copie du livre "Comment raisonner à partir des Écritures" à la main - voir la section 1.4

### 1.4 LE MENEUR DU JEU

Les joueurs doivent choisir un meneur (un non-joueur) qui prendra note des "activités de prédication" (c'est-à-dire les points des joueurs) et cherchera certaines réponses dans le livre *Comment raisonner à partir des Écritures*. Le meneur du jeu doit avoir à sa disposition la feuille de pointage. Une feuille de pointage peut être téléchargée sur notre site et des copies peuvent être faites pour un usage postérieur. (www.TheocraticGames.com)

### 1.5 POUR COMMENCER LE JEU

Chaque joueur (proclamateur) lance le dé. D'après les numéros lancés, du plus haut au plus bas, les joueurs s'assoient autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit quatre (4) cartes de *Questions bibliques* en commençant par celui qui a lancé le numéro le plus élevé. Cependant, le joueur avec le plus bas numéro lancée commence le jeu.

**Note :** Si vous avez besoin de plus de questions bibliques, utiliser un autre paquet de cartes de *Questions bibliques* (a, b ou c).

## 1.6 ET A JOUER !

**1.6.1.** Le proclamateur qui a lancé le numéro du dé le plus bas commence par prendre le sablier. Il doit choisir une de ses cartes de *Questions bibliques* tout en la gardant cachée des autres joueurs. Ensuite, il demande au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre (qui est le joueur qui a lancé le numéro du dé le plus élevé), la question biblique qui se trouve sur la carte de *Questions bibliques* qu'il a choisi. Au haut de chaque carte, il y a un *Sujet biblique* [par exemple [Écuménisme] comme guide de référence pour deviner le verset. Le joueur doit mentionner le *Sujet biblique* avant de poser la question biblique à l'autre joueur. [Par exemple, il devra dire : "Cette question concerne l'écuménisme" et ensuite poser la question biblique qui se trouve sur la carte]. Le joueur dont c'est le tour a le choix : il peut demander : "Qu'est-ce que ce verset dit ?" ou : "Quel verset dit cela ?"

**1.6.2.** Le joueur peut répondre directement à la question ou demander l'indice (qui apparaît au bas de la carte de *Questions bibliques*). Si le joueur répond **sans avoir demandé** l'indice, il doit déplacer son pion selon le numéro figurant *en haut à droite* de la carte de *Questions bibliques*, en suivant le sens de la flèche sur le tablier de jeu. Si le joueur répond **grâce** à l'indice, il doit déplacer son pion selon le numéro figurant *en bas à gauche* de la carte de *Questions bibliques*, en suivant le sens de la flèche sur le tablier de jeu. Les "études bibliques", "nouvelles visites", "périodiques", "brochures" ou "heures de service" indiquées sur le tablier ou s'arrête le proclamateur joueur (celui qui répond) doivent être notés sur la feuille de pointage.

**Note :** Jusqu'à ce qu'un proclamateur maîtrise les réponses bibliques, il pourra gagner le point correspondant au nombre figurant en haut à droite de la carte de *Questions bibliques* chaque fois qu'il démontre une connaissance **suffisante** de la question biblique posée dans sa réponse. Il pourra gagner le point correspondant au nombre figurant en bas à gauche de la carte de *Questions bibliques* chaque fois qu'il démontre une connaissance **passable** de la question biblique posée.

**1.6.3.** Si le joueur n'a pas pu répondre à la question dans le délai donné (même avec l'indice), le joueur qui pose la question doit lire la réponse exacte aux autres proclamateurs joueurs, puis déplacer son pion au numéro figurant *en bas à gauche* de la carte de *Questions bibliques*, en suivant le sens de la flèche sur le tablier de jeu.

**1.6.4.** Une fois que le joueur qui pose la question a fini de jouer, il doit mettre de côté la carte de *Questions bibliques* utilisée (mais pas avec les autres cartes mélangées pas encore utilisées) et la remplacer avec une autre carte prise sur le dessus

des cartes mélangées de *Questions bibliques*. Le tour et le sablier passent alors au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci choisira une de ses cartes et posera la question biblique au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre). Le jeu se poursuit ainsi. Chaque joueur reste à sa place sur le tablier et déplacera son pion que lorsque ce sera son tour de jouer à nouveau. *Seul un pion peut occuper une case à la fois.* – **Voir la section 1.9.**

**1.6.5.** Un joueur utilisera les cartes *Que répondriez-vous* ou *Comment surmonter les objections* lorsque son pion se trouvera dans une case marquée comme telle. – **Voir les sections 1.7 et 1.8.**

**Note :** Le sablier servira aussi à marquer le tour de chacun. Les cases sont marquées "études biblique", "nouvelle visite", "brochure", "livre", "périodique" ou "heures de service" sur le tablier de jeu. Chaque joueur doit s'assurer à ce que le meneur du jeu note son pointage fidèlement sur la feuille de pointage concernant ses "activités de prédication". – **Voir la section 2.0.**

### 1.7 QUE RÉPONDRIEZ-VOUS ?

Chaque fois qu'un joueur tombe sur une case "*Que répondriez-vous*" il prendra une carte *Que répondriez-vous*. Il doit prendre la première carte au-dessus du paquet. Premièrement, il doit lire la référence au bas de la carte avant de donner sa réponse. (Cela permettra au meneur du jeu de savoir si la réponse est exacte ou non). Par exemple, *rs p.15* signifie que la réponse se trouve à la page 15 du Livre *Comment raisonner à partir des Écritures*. Dès que le joueur fournit sa réponse, le meneur du jeu lira les réponses exactes comme écrites dans le livre *Comment raisonner à partir des Écritures* à tous les joueurs. Selon le poids de l'argument ou de la réponse fournie, le meneur du jeu déterminera si le joueur doit déplacer son pion selon le nombre figurant en haut à droite de la carte de *Que répondriez-vous* ou selon le nombre figurant en bas à gauche de la carte. Le joueur doit alors déplacer son pion en suivant le sens de la flèche sur le tablier de jeu.

**Note :** Si un joueur arrive dans une case marquée "*Que répondriez-vous*" mais n'a pas pu gagner de points avec sa carte de *Que répondriez-vous*, alors le pion de ce joueur restera à sa position., sans perdre de tour. Il doit mettre la carte de *Que répondriez-vous* utilisée au-dessous du paquet des autres cartes *Que répondriez-vous* mélangées.

### 1.8 COMMENT SURMONTER LES OBJECTIONS

Les mêmes règles de la section 1.7 s'appliquent ici avec la seule exception que l'on peut perdre son tour. Chaque joueur

s'efforcera de répondre à une objection de manière à avancer dans le jeu et d'atteindre ses buts (Voir Section 1.1). Ainsi, une réponse inexacte à une objection fera manquer au joueur son tour suivant.

**Note :** Si un joueur arrive dans une case "Comment surmonter les objections" et ne parvient pas à obtenir des points avec la carte de *Comment surmonter les objections*, ce joueur manque son tour suivant. La carte de *Comment surmonter les objections* de ce joueur sera alors placée dans le porte-cartes 'sauter votre tour' à la vue de tous les autres joueurs jusqu'à ce que le tour de ce joueur ait passé. Il devra mettre la carte utilisée de *Comment surmonter les objections* et la mettre au-dessous du paquet des autres cartes *Comment surmonter les objections* mélangées, pour un usage postérieur.

Si un joueur n'a pas pu répondre à une question de "Question bibliques" dans le délai donné (même avec l'indice), le joueur qui pose la question doit lire la réponse exacte aux autres proclamateurs joueurs, puis déplacer son pion au numéro figurant *en bas à gauche* de la carte de *Questions bibliques*, en suivant le sens de la flèche sur le tablier de jeu. (voir section 1.6.3). Si le joueur arrive ainsi sur une case "Comment surmonter les objections", et ne peut pas répondre à l'objection, **il ne manquera pas** son tour suivant

### 1.9 DÉPLACEMENT DE PION

Quand un nouveau joueur arrive sur une case actuellement occupée par un autre joueur, ce nouveau joueur déplacera le joueur qui occupe cette case. Ce qui est écrit sur la case libérée par le nouveau joueur ne sera pas noté comme pointage par le joueur déplacé. Toutefois, le nouveau joueur notera comme pointage ce qui est écrit sur la case libérée par le joueur déplacé.

### 2.0 ' RAPPORT DE SERVICE '

Chaque fois que le pion d'un joueur arrive sur une case marquée (étude biblique, nouvelle visite, brochure, livre, magazine ou heure de service) et gagne des points, le meneur du jeu notera le pointage du joueur sur la feuille de pointage. Les *Heures de service* doivent être notées en minutes.

### 2.1 INTERSECTION

Chaque joueur se déplace sur une ligne droite dans le sens des flèches sur le tablier de jeu. Cependant, quand un joueur *arrive* à une intersection ou s'il avance sur le tablier et est sur le point *d'achever* son tour au-delà de l'intersection, il doit choisir dans quelle direction il veut aller. Le joueur prendra cette décision en

tenant compte des 'territoires' qui lui seront plus productifs en termes "d'études bibliques", de "nouvelles visites", de "périodiques", de "livres" ou de "brochures". Ceci utilise notre capacité de réflexion !

### 2.2 TERRITOIRE NON PARCOURU (VIERGE)

Quand un joueur arrive sur une case marquée 'Territoire non parcouru', le joueur doit déplacer son pion à une case de 'territoire non parcouru' indiqué sur le tablier de jeu et y rester. Il se déplacera ensuite de la case marquée 'Territoire non parcouru', lors de son prochain tour. Aller à un 'territoire non parcouru' n'est pas un échec, mais un privilège de service afin de 'rendre pleinement témoignage' à la bonne nouvelle. Il donne aussi au joueur la possibilité d'avoir plus d'"études bibliques", de "nouvelles visites" etc.

### 2.3 JOINDRE ET REJOINDRE LE JEU

**2.3.1** Un nouveau joueur peut décider de joindre le jeu, même s'il est déjà commencé. Il choisira quatre (4) cartes de *Questions bibliques*. Il jouera après que la dernière personne dans l'ordre du jeu aura joué.

**2.3.2** Un joueur qui faisait partie du jeu, mais qui a arrêté de jouer sans franchir la case d'arrivée, peut choisir de se joindre de nouveau au jeu. Il choisira quatre (4) cartes de *Questions bibliques*. Il jouera après que la dernière personne dans l'ordre du jeu aura joué.

### 2.4 COMMENT TERMINER LE JEU

Un joueur peut choisir de quitter le jeu sans attendre la fin, du moins qu'il y ai deux ou plusieurs joueurs qui veulent continuer le jeu. Il doit mettre ses cartes non utilisées au-dessous du paquet des autres cartes de *Questions bibliques* non utilisées.

Le jeu se termine lorsque l'avant-dernier joueur franchit la case d'arrivée. À la fin du jeu, les pointages sont additionnés et les résultats déclarés (voir Section 1.1). Tous les participants doivent être félicités pour leurs efforts, et tous devraient être encouragés à continuer d'améliorer leur connaissance biblique.

### 2.5 DIVERS

Aucun joueur ne peut transférer, échanger, prêter ou emprunter des points à un autre.

**Profitez-en et amusez-vous en jouant à ce jeu de société !**

### QUE DIRIEZ-VOUS ?

Veillez nous envoyer vos commentaires ou suggestions si vous avez acheté ou joué à ce jeu. Nous aimerions que vous nous aidiez à améliorer ce jeu ou à créer dans l'avenir d'autres jeux basés sur la Bible. Veuillez indiquer si nous pourrions utiliser des extraits de vos commentaires sur notre site Web sous la rubrique "Témoignages". Ceux-ci seront affichés sur le site avec seulement votre prénom et les initiales de votre nom de famille et de l'emplacement ex. *Jules V., France*.

### AIMERIEZ-VOUS EN APPRENDRE D'AVANTAGE ?

Aimeriez-vous en apprendre davantage sur ce jeu de société ?  
Veillez visiter notre site Web ou nous envoyer un courriel aujourd'hui.

Site Web: [www.TheocraticGames.com](http://www.TheocraticGames.com)  
Courriel: [games@TheocraticGames.com](mailto:games@TheocraticGames.com)

### CONCEPTION DU JEU

*Ce jeu de société et les cartes sont conçus par : Xybertek Systems  
Ce jeu de société et les illustrations sur la boîte sont conçus par : Seon Thompson Inc.*

© 2010 TheocraticGames.com. Tous droits réservés  
\*Les citations des Écritures sont prises des  
SAINTES ÉCRITURES – TRADUCTION DU MONDE NOUVEAU



## Règles et instructions pour le jeu (Édition Française)

© 2010 TheocraticGames.com. Tous droits réservés  
\*Les citations des Écritures sont prises des  
SAINTES ÉCRITURES – TRADUCTION DU MONDE NOUVEAU