

Fin de partie

A la fin de n'importe quel tour (après avoir fait l'examen de conscience) :

Les joueurs peuvent partir ensemble en pèlerinage.

Pour cela, il faut :

- Avoir autant de cartes « pèlerins prêts au départ » que de joueurs
- Avoir une « réserve de prière » pour la route (1 point-prière par joueur)

Dans ce cas, tout le monde a **GAGNÉ** !

Si la carte jour « fin du jubilé » est affichée :

Il faut réussir à gagner à la fin de ce tour.

Si à la fin du tour et après avoir fait l'examen de conscience, il n'y a pas assez de cartes « pèlerins prêts au départ » ou pas assez de « prières » en réserve pour la route, alors on ne peut pas partir. Quel dommage de ne pas pouvoir vivre ce pèlerinage jubilaire tous ensemble. Tout le monde a **PERDU** !!!

(Heureusement, dans la vraie vie, vous allez le faire ce pèlé !!! et avant la fin du jubilé !!!)

Bonne route, dans l'espérance !



Ce jeu a été réalisé par des catéchistes du diocèse de Perpignan à l'occasion du Jubilé 2025. Merci à Emmanuelle, Laurence, Lucile, Nirmala, Rose-May, soeur Jehanne-Emmanuelle, Véronique et à tous ceux qui ont testé le jeu !

La règle du jeu s'est inspirée en partie de celle du jeu Galérapagos.

Les illustrations sont de fr Jean-Baptiste, de la Communauté de la Croix Glorieuse, alias Coolus.



Communauté de la
Croix Glorieuse



Pèlerins de l'espérance

De 4 à 10 joueurs.

A partir de 8 ans.

Durée de la partie : 45 min à 1h

Principe et but du jeu

Un groupe de chrétiens souhaite vivre pleinement l'année jubilaire et faire un pèlerinage (à Rome !) tous ensemble. Avant la fin de l'année sainte, ils doivent avoir gagné une place de pèlerinage pour chacun. Mais c'est aussi au quotidien que se vit le jubilé : prier chaque jour, poser des actes de foi, d'espérance et de charité, vivre les sacrements, vivre des démarches jubilaires pas loin de chez soi, laisser la grâce de Dieu agir...

Le but du jeu est que tous les joueurs soient prêts pour faire un pèlerinage à Rome tous ensemble avant la fin de l'année jubilaire.



Pour donner sens...

Une suggestion... Quelque temps avant le début du jeu, introduire en donnant le sens du jubilé grâce à une petite saynète à 2 voix que vous trouverez en annexe...

Matériel

1 plateau de jeu

12 cartes « jour » → Elles introduisent de l'incertitude sur le moment de la fin du jubilé.

48 cartes « événements » (positifs et négatifs) → Il y a une version enfants et une version adultes (bientôt une version ados ?). Il est possible de jouer par tranche d'âge ou bien tous ensemble chacun piochant la carte dans la pile qui lui correspond.

36 cartes « prières »

12 cartes « Places de pèlerinage » pour pèlerins prêts au départ

8 cartes « Pèlerin ayant voulu partir trop vite » → Lorsque cette carte est posée devant un joueur, il passe son tour.

2 cartes « Notre Dame de l'Espérance » → Ce sont des cartes « joker ».

1 marqueur « Premier joueur »

1 marqueur « Prières »

1 marqueur « Pèlerin jubilaire »

1 sac opaque avec 5 objets identiques au toucher dont 1 différent à la couleur (ex : 4 perles blanches et 1 perle noire)

1 feuille « pouille à cartes » et 1 feuille « récap' »



B. Avons-nous vécu selon l'évangile en ce jour ?

Regardons les cartes événements posées devant les joueurs...

Dans ce temps d'examen de conscience, il nous faut rendre grâce pour tout ce qui a été vécu de beau, et demander pardon pour nos fautes. Pour exprimer notre regret pour nos péchés et chercher à réparer, nous pouvons poser des actes vertueux (actes de foi, d'espérance ou de charité) ou aller vivre un sacrement.



Concrètement :

- Chaque carte « événement négatif » doit être annulée par une carte « événement positif » correspondante.

- Tous les joueurs peuvent partager leurs cartes : l'un donne sa carte « positive » pour racheter la carte « négative » de l'autre. (C'est bon, la communion des saints !).

- Les cartes qui s'annulent sont éliminées du jeu.

- Les cartes « positives » non utilisées restent sur la table et pourront servir au tour suivant.

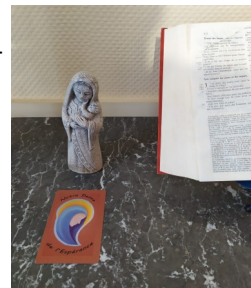
- S'il n'est pas possible de réparer une faute par une carte « positive », il reste la solution de prier 2 fois plus avant de se coucher, et de perdre 2 points-prières.

Si nous n'avons pas suffisamment prié ou si nous n'avons pas suffisamment vécu selon l'évangile (c'est-à-dire s'il n'y a pas au moins un point-prière par joueur, ou s'il reste des cartes « négatives » sur la table) : nous avons **PERDU**, tous ensemble...

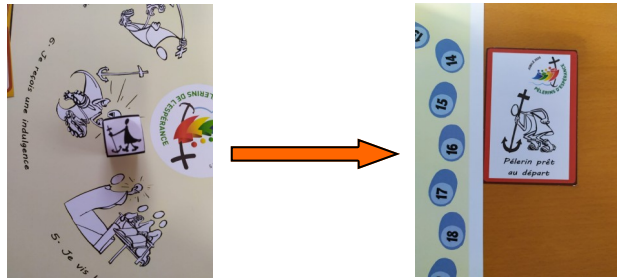
Joker à utiliser selon les souhaits du catéchiste-maître du jeu :

Si la partie est perdue trop rapidement pour les bienfaits de la catéchèse, il est possible d'utiliser notre joker, à savoir Marie, Notre Dame de l'Espérance. Puisque nous avons perdu tous ensemble, nous allons lui demander de l'aide tous ensemble. Tous quittent la table du jeu, se déplacent jusqu'à l'image de Marie en faisant une mini procession et pourquoi pas en chantant, lisent la phrase du pape François, se confient à Marie, avant de retourner à la table de jeu.

Les cartes négatives sont alors jetées et le compteur prière mis à zéro. Et on passe au jour suivant.



Le marqueur « Pèlerin jubilaire » va circuler sur le plateau. Dès qu'il atteint la case 6 « Je reçois une indulgence », on gagne une place pour notre pèlerinage à Rome tous ensemble. On retourne une carte « Place de pèlerinage » et on la pose à côté du plateau de jeu.



Le but du jeu est d'avoir autant de cartes « Pèlerins prêts au départ » que de joueurs avant la fin du jubilé + une « réserve de prière » pour partir !

4. L'examen de conscience du soir

Le soir, c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont effectué leur action et que l'on revient au « premier joueur », on fait l'examen de conscience :

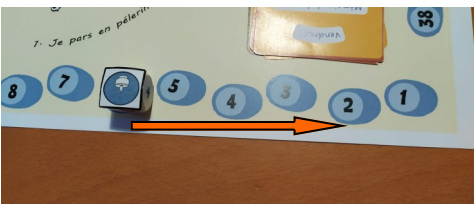
A. Avons-nous prié en ce jour ?

Il faut une prière par joueur.

S'il y a au moins autant de prières que de joueurs, tout va bien.

Le compteur du plateau de jeu sert uniquement à se repérer et à vérifier que, à nous tous, nous avons « suffisamment prié » en ce jour et même que nous avons un peu d'avance pour demain... *(Dans la vraie vie, ce n'est pas comme ça !!! que les catéchistes nous pardonnent cette règle comptable pour la joie du jeu...)*

On retranche le nombre de prières de la journée en reculant le marqueur.
ex : S'il y a 4 joueurs et que le marqueur « prière » est sur 6, on le met sur 2.



Préparation du jeu

• Préparer les cartes « jours » :

- Mettre de côté les cartes « ouverture du jubilé » et « fin du jubilé », mélanger les autres cartes « jours »
- Poser la carte « ouverture du jubilé » sur l'emplacement prévu du plateau de jeu
- Prendre 5 cartes « jour » au hasard + la carte « fin du jubilé » ; les mélanger ; les placer en-dessous du paquet de cartes.
- Poser cette pile face cachée sur l'emplacement prévu du plateau de jeu. *(Il y a donc une incertitude sur le moment où va arriver la fin du jubilé. On a 6 jours « tranquilles ». À partir du 7^e jour, on est dans l'inconnu...)*

• Sur le plateau de jeu, poser :

- Le marqueur « pèlerin jubilaire » au centre du plateau, sur le logo du jubilé
- Le marqueur « prières » est posé sur le compteur au numéro correspondant au nombre de joueurs. *(ex : Si vous jouez à 6 joueurs, mettez-le sur la case 6... Les concepteurs du jeu ont beaucoup prié pour tous ceux qui allaient jouer, cela vaut bien un point-prière d'avance par joueur !).*

• A côté du plateau de jeu, poser face cachée :

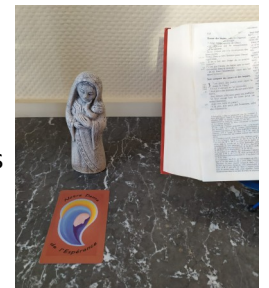
- La pile de cartes « Événements » bien mélangées *(Si l'on joue avec des enfants et des adultes : poser côte à côte la pile événements enfants et la pile événements adultes.)*
- La pile de cartes « Prière »
- La pile de cartes « Place de pèlerinage »
- La pile de cartes « Pèlerins ayant voulu partir trop vite »
- La « poubelle » à cartes
- La fiche « récap' » si ça aide les joueurs

• A l'autre bout de la pièce :

Installer une statue ou une icône de Marie et les 2 cartes « Notre Dame de l'Espérance »

• Pour choisir le 1^{er} joueur du 1^{er} tour :

Celui qui maîtrise le mieux la règle du jeu ! Il pose le marqueur « 1^{er} joueur » devant lui.



Déroulement de la partie

Le jeu se joue en plusieurs tours. Chaque tour correspondant à un jour.

Récapitulatif d'un tour de jeu :

- 1- Changement du premier joueur (en posant la carte « premier joueur » devant lui)
- 2- Tirage de la carte « Jour Nouveau»
- 3- Action de chacun des joueurs (voir ci-dessous)
- 4- A la fin du tour/jour : examen de conscience

Détail d'un tour de jeu

1- Changement du premier joueur

(Cette phase est ignorée lors du premier tour)

À chaque fois que le tour de jeu revient au premier joueur, la carte « Premier joueur » passe au joueur situé à sa gauche.

(Le 1^{er} joueur devient donc le dernier, c'est très évangélique !)



2- Tirer la carte Jour Nouveau

(Cette phase est ignorée lors du premier tour)

Le premier joueur retourne une carte « Jour nouveau» et la pose face visible sur le plateau.



3- Action des joueurs

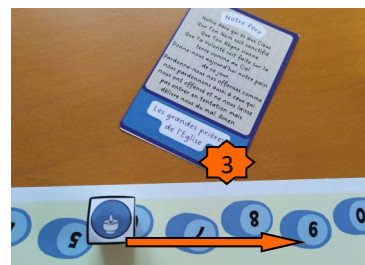
Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui détient la carte « Premier joueur ».



A. D'abord le joueur pioche une carte « événement », la lit et la pose face visible devant lui.

Si l'on joue avec des enfants et des adultes dans une même partie, chaque joueur pioche l'événement dans la pile qui lui correspond.

B. Puis il choisit une action parmi les trois possibles :

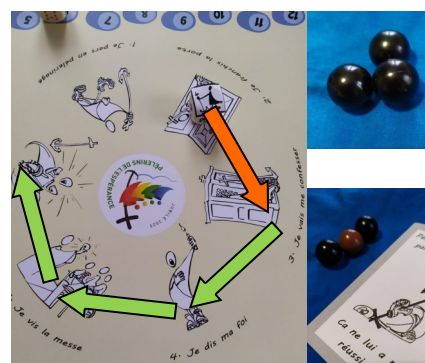


- **prier** (en piochant une carte prière)
 - Lire la carte à haute voix. Les autres joueurs peuvent s'y associer.
 - Avancer le marqueur « prière » du nombre de points indiqués sur la carte.
 - Jeter la carte.

- **vivre un 2e événement** (en piochant une carte événement)
 - Piocher une carte événement.
 - Lire à haute voix ce qui est écrit.
 - Poser la carte face visible devant lui.

• vivre une démarche jubilaire

- Avancer le marqueur « Pèlerin jubilaire » d'une case (sans risque).
- Si le joueur est très pressé et qu'il veut vivre plusieurs démarches jubilaires le même jour, c'est possible. Mais c'est aussi plus risqué. Le pape nous invite en effet à l'espérance et à la **patience** ! Le joueur pressé annonce à voix haute combien de démarches jubilaires il veut vivre ce jour-là (entre 1 et 5), il pioche dans le sac, au hasard et simultanément, le nombre de boules annoncées.



S'il ne pioche que des boules identiques, bravo : il a réussi à vivre toutes ces démarches en une seule journée, et il peut avancer le compteur « Pèlerin jubilaire » d'autant de cases.

S'il pioche une boule différente, perdu ! Il a voulu aller trop vite, il a fait preuve d'impatience, et son chemin jubilaire en est ralenti. Il pose devant lui une carte « Pèlerin ayant voulu partir trop vite ». Au prochain tour, il passera son tour.

Lorsqu'on joue avec des adultes, lire l'extrait de la bulle sur la patience au verso de la carte. Avec des enfants, simplement poser la carte devant soi.