

MARANATA

Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend la Carte-Réponse correspondante, deux jetons de vote et un stylo.
2. Utilisez un morceau de papier ou une lingette humide pour nettoyer la Carte-Réponse après chaque tour.
3. Décidez qui commencera le jeu en utilisant la méthode de votre choix (pierre-papier-ciseaux, dés, etc.).
4. Le joueur choisi devient le narrateur, choisit une Carte Question et les Cartes Révélation.
5. Après le premier tour, le joueur de droite joue le rôle du narrateur pour le tour suivant. Remettez les Cartes de Révélation au nouveau narrateur, en veillant à utiliser uniquement les couleurs des joueurs actifs dans la partie.

Comment jouer :

1. Le narrateur choisit une question sur la carte et annonce sa catégorie (**M**, **R**, **N** ou **T**), qui est **indiquée** sur la carte.

A mon avis...

1. Quelle est l'action missionnaire la plus créative que j'aie jamais vue/entendue ?
2. Quelle est la meilleure chose à faire pendant les vacances ?
3. Dans quel pays aimerais-je être missionnaire ?

MRNT

A mon avis...

1. Quelle est la qualité personnelle la plus importante ?
2. Quel est le plus grand problème auquel la société est confrontée aujourd'hui ?
3. Quel serait le pire défaut que je pourrais découvrir en moi ?

MRNT

A mon avis...

1. Quel est le meilleur auteur biblique ?
2. Quel est l'enseignement biblique le plus difficile pour moi ?
3. Quel est le meilleur moyen d'en savoir plus sur la Bible ?

MRNT

A mon avis...

1. Quelle est la meilleure excuse pour ne pas terminer une tâche ?
2. Quelle bande sonore doit être diffusée à l'entrée de l'église ?
3. Quelle est l'activité la plus amusante pour un sabbat ?

MRNT

2. Ensuite, le narrateur lit la question à haute voix.
3. Chaque joueur écrit sa réponse sur sa Carte-Réponse, en essayant de deviner ce que le narrateur considérerait comme la bonne réponse.
4. Tous les joueurs placent leurs cartes face cachée au centre de la table.

5. Le narrateur retourne les cartes, lit toutes les réponses et choisit sa préférée en utilisant les Cartes de Révélation. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent (et doivent) tenter de le convaincre que leur réponse est la meilleure. Faites preuve d'un maximum de créativité !
6. Le narrateur fait son choix final en sélectionnant la Carte Révélation de la couleur représentant la réponse choisie et la place face cachée au centre de la table.
7. Ce n'est qu'une fois que le narrateur a fait son choix que les joueurs utilisent leurs jetons pour voter sur la réponse qu'ils pensent que le narrateur a choisie. Chaque joueur dispose de

Composants

62 CARTES DE QUESTIONS

8 CARTES DE RÉVÉLATION

8 CARTES-RÉPONSES EFFAÇABLES POUR LES JOUEURS (UNE COULEUR POUR CHAQUE JOUEUR)

DEUX JETONS DE VOTE PAR JOUEUR

TABLEAU DE BORD

MARANATA

8 STYLOS

Si je capte le signal Wi-Fi de l'église, est-ce que je reçois un signe de Dieu ?

deux jetons, c'est-à-dire de deux votes par manche.

8. Enfin, le narrateur révèle la réponse choisie en retournant la Carte de Révélation.

Comment marquer des points :

- Si votre réponse est choisie par le narrateur : **3 points**.
 - Si vous devinez la réponse choisie par le narrateur : **2 points**.
 - Pour chaque vote reçu dans ta réponse : **1 point**.
- Remarque :** À chaque tour, le maximum de points qu'un joueur peut gagner est de **5 points**. Un joueur ne peut pas utiliser ses deux jetons de vote pour sa propre réponse ; chaque joueur ne peut voter qu'une seule fois pour sa propre réponse, mais celui-ci peut placer ses deux jetons sur un autre joueur.

Exemple pratique de ponctuation

Supposons que François (bleu), Daniel (vert), Emma (rouge) et Juliana (jaune) jouent. Daniel est le narrateur et pose la question : « Quelle est l'action missionnaire la plus créative que j'aie jamais vue ? ». Il préfère la réponse de Juliana, qui choisit la Carte de Révélation de couleur jaune.

Maintenant, François, Emma et Juliana votent sur les réponses que Daniel aurait pu choisir.

- Juliana vote pour François et pour elle-même.
- François vote pour Juliana et Emma.
- Emma vote seulement pour elle-même.

En additionnant les points, on obtient :

- Daniel, en tant que narrateur, ne marque pas de points.
- François a choisi la bonne réponse, celle de Juliana, et gagne 2 points. En plus, 1 point pour le vote de Juliana. Totalisant 3 points dans cette manche.
- La réponse de Juliana a été choisie, ce qui lui a valu 3 points plus 2 points pour avoir deviné que sa réponse serait choisie, et 1 point supplémentaire pour le vote de François. Au total, elle obtient 6 points, mais comme le maximum par manche est de 5, elle gagne donc 5 points.
- Emma obtient 2 points au total, grâce au vote de François et à son propre vote.

Fin du tour et du jeu

Après chaque tour, comptez les points et inscrivez-les sur le tableau d'affichage. Pour maintenir le suspense, il est recommandé d'inverser le tableau d'affichage afin que les joueurs ne voient pas les scores des autres.

Après avoir terminé les douze tours, faites la somme de tous les points pour déterminer le gagnant. Remarque : à côté du score sur le tableau d'affichage, il y a un espace pour écrire les lettres **M**, **R**, **N**, **T**, qui correspondent aux catégories de questions. Un joueur qui réussit à marquer des points dans toutes ces catégories recevra **7 points** supplémentaires.

Si vous avez encore des questions, consultez le didacticiel vidéo pour obtenir des éclaircissements supplémentaires. Amousons-nous bien en attendant le retour de Jésus. **MARANATA!**



CRÉDITS

Concept original Maranata : Carlos Campitelli

Conception du Jeu : Vinicius A. Miranda

Direction Artistique : Dannilo A. Cerqueira

Production et Développement : NPG – Ne Perd pas la Grâce

Traduction : Hélène Andersson

Consultants : Ludo-Bible

Édition : Natalia Jonas

Production et Développement : Safeliz Games

PDG : Tercio Marques

Directeur financier : Sergio Mato Rhiner

Directeur de production : Rickson Nobre

Collection Safeliz Games

Copyright © 2025 Editorial Safeliz, S.L.

Tous les droits sont réservés. La reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans autorisation écrite.



Scanne-moi pour en savoir plus



MARANATA

RÈGLES DU JEU

Entre vos mains, vous avez un jeu de société amusant et créatif : **MARANATA** le meilleur moyen de passer du temps avec des amis, de stimuler votre créativité et votre connaissance biblique de manière amusante en attendant le proche retour de Jésus-Christ.

L'objectif du jeu est simple : marquer des points en répondant à des questions dans différentes catégories qui forment le mot Maranatha : **M** = Mission, **R** = Relations, **N** = Nutrition, **T** = Temple.

Comment jouer ? C'est très simple ! Chaque joueur reçoit une Carte-Réponse, un stylo pour écrire ses réponses et deux jetons de vote. À chaque tour, un joueur joue le rôle du narrateur, qui tire une carte question du paquet **MRNT** et des Cartes de Révélation, qui représentent les couleurs de chaque joueur.

Chaque Carte-Question comporte trois options. Le narrateur en choisit une et annonce sa catégorie, indiquée sur la carte elle-même (**M**, **R**, **N** ou **T**). Par exemple, la question pourrait être la suivante « À mon avis, quel est le meilleur moyen d'en savoir plus sur la Bible ? ». Ou encore : « Quelle sera la première question que je poserai lorsque j'arriverai au Paradis ? ».

Les joueurs écrivent ensuite leurs réponses, mais voici le petit truc : la réponse ne doit pas refléter l'opinion personnelle du joueur, mais plutôt ce qu'il pense que le narrateur aimerait entendre. En d'autres termes, vous devez écrire une réponse qui convaincra au narrateur !

Une fois que tout le monde a fini d'écrire, les Cartes-Réponses sont placées au centre de la table et le narrateur lit chaque réponse à haute voix. C'est là que le jeu devient amusant ! Chaque joueur peut (et doit) à son tour essayer de convaincre le narrateur que sa réponse est la meilleure !

Après cette discussion animée, le narrateur fait son choix final en secret en piochant la Carte de Révélation correspondante à son choix, sans révéler sa décision à ce moment-là. Il est maintenant temps pour les joueurs de voter dans la ou les réponses que sont les plus susceptibles d'être choisies par le narrateur.

Enfin, le narrateur révèle la Carte Révélation correspondant à son choix. Les points sont additionnés, et après 12 tours, nous aurons le gagnant de **MARANATA**.