

Le Voyage du foulard

L'objectif des Explorateurs est d'annoncer « le message adventiste au monde entier dans ma génération ».

Dans ce jeu semi-coopératif – où tous jouent ensemble contre la pioche –, ta mission est de répandre l'Évangile aux quatre coins de la Terre. Cependant, tu seras confronté à diverses tentations qui pourraient te faire renoncer à cette mission et même te faire perdre quelque chose de très précieux : ton foulard. Des cartes Pêché sont mélangées dans le jeu. Si tu en tires une et que tu n'as pas la carte Jésus pour te protéger, tu perdras ton foulard et seras éliminé du jeu.

Les gagnants sont les joueurs et joueuses qui restent en jeu lorsque la dernière carte Le message des trois anges est révélée, gardant leur foulard jusqu'à la fin pour avoir été purs, aimables et fidèles, résistants à toutes les tentations.

MISE EN PLACE DU JEU

Tout d'abord, sépare les cartes Le foulard, Le foulard du chef, Jésus, Le message des trois anges et Pêché du jeu principal. Les cartes Le foulard du chef doivent être visibles par tous. Distribue ensuite une carte Le foulard et une carte Jésus à chaque joueur. Retire du jeu les



cartes Le foulard restantes.

Distribue cinq autres cartes à chaque joueur, pour un total de sept cartes dans chaque main. Sept... ce nombre te rappelle-t-il quelque chose ?



Formez maintenant une collection de cartes de Classe, c'est-à-dire une carte de chaque type, et gardez ces six cartes « disponibles ». Chaque joueur peut se défausser de trois cartes pour choisir l'une de ces cartes de classe.



Remets une carte Jésus supplémentaire, les cartes Le message des trois anges et les cartes restantes dans la pioche principale et mélange-les. Mélange à nouveau, et c'est parti ! La partie peut débuter, en commençant par le joueur le plus âgé.

REMARQUE :

Jouer à deux : ajoute seulement 3 cartes Pêché et 2 cartes Jésus à la pioche.

Jouer à trois : Ajoute 4 cartes Pêché et 2 cartes Jésus.

Pour les parties de quatre à six joueurs : ajoute toutes les cartes disponibles.



COMMENT JOUER

À ton tour de jeu, tu peux jouer autant de cartes que tu le souhaites de ta main en un seul tour. Mais attention : ce n'est pas forcément la meilleure stratégie. Tu dois jouer tes cartes avant d'en tirer une nouvelle de la pioche.

Le tour se termine lorsque tu tires une nouvelle carte, même si elle est excellente ! Si la carte que tu tires est un Pêché, tu devras trouver un moyen de t'en débarrasser pour éviter d'être éliminé.

Si tu tires l'une des cartes Le message des trois anges, révèle-la immédiatement et place-la au centre de la table.

Les vainqueurs seront ceux qui réussiront à compléter la prédication de l'Évangile en révélant la quatrième carte Le message des trois anges, tout en conservant leur foulard jusqu'à la fin de la partie. Tu es prêt ? Qu'attends-tu ? Vas-y, prêche l'Évangile, affronte les tentations, protège ton foulard et amuse-toi tout au long de ce voyage passionnant : Le voyage du Foulard !



CARTES

Le Foulard : C'est ce qui nous identifie en tant qu'Explorateurs. Chaque joueur commence la partie avec une carte Le foulard placée devant lui. Mais attention, si tu prends une carte Pêché et que tu ne peux pas t'en débarrasser, tu perdras ton foulard et seras éliminé du jeu ! (6 cartes)



Pêché : Attention à ces cartes, ce sont de véritables pièges ! Il y en a six cachées dans le jeu. Si tu en prends une et que tu n'as aucun moyen de t'échapper, tu seras malheureusement éliminé, car tu perdras ton foulard. Dans ce cas, la carte Pêché doit être placée au-dessus de la carte Le foulard, indiquant qu'il s'agissait d'un défi insurmontable sur ton chemin. Au contraire, si tu pioches cette carte et que tu parviens à t'en débarrasser, replace-la dans la pioche que tu mélangeras à nouveau... car le péché apporte toujours le désordre dans nos vies. (6 cartes)



Jésus : Cette carte est ton salut ! Tous les joueurs commencent avec une de ces cartes, car Jésus souhaite toujours être proche de nous. Si tu pioches une carte Pêché, la carte Jésus te donne une seconde chance et t'évite de perdre ton foulard.



Dans ce cas, la carte Pêché retourne dans la pioche, que tu mélangeras à nouveau, et la carte Jésus est défaussée. (7 cartes)

Le message des trois anges : Notre but est de répandre l'Évangile aux quatre coins de la Terre. Lorsque tu tires l'une de ces cartes, révèle-la immédiatement. Le joueur qui tire la quatrième et dernière carte complète la prédication mondiale, et tous les joueurs encore en jeu remportent la partie. (4 cartes)



Les classes : Dans nos clubs, lorsque nous validons les classes, nous sommes investis comme chefs, n'est-ce pas ? Dans ce jeu, c'est la même chose : celui qui parvient à réunir les six cartes de Classes différentes devient apte à être investi comme leader. Pour cela, il doit échanger ses six cartes contre la carte Le foulard du chef. Et comme tout bon leader se doit de connaître ceux qui l'ont précédé, ces cartes spéciales présentent certaines des grandes figures marquantes de l'histoire du Mouvement : James White (pionnier, organisateur, éditeur et leader du jeune adventisme), Marjorie March (introduisit le foulard dans l'uniforme), Henry Berg (créa le drapeau et l'hymne), Laurence Skinner (premier directeur mondial), John Hancock (créa l'emblème officiel) et Leo Ranzolin (consolida et développa les camporées internationales). Pour faciliter votre « investiture », vous pouvez échanger vos cartes de classe en double avec d'autres joueurs à la fin de chaque tour. (4 cartes pour chaque classe)

Le foulard du chef : Cette carte spéciale ne peut être obtenue qu'en réunissant les six Classes mentionnées ci-dessus. Dans ce cas, placez Le foulard du chef sur ta carte Le foulard. Avec ce nouveau Le foulard du chef, tu as le privilège de jeter un coup d'œil à la première carte de la pioche à tous les tours pour vérifier s'il s'agit d'une carte Péché ou non. Tu ne dois pas informer les autres joueurs de ce que contient la première carte de la pioche. Mais si tu décides de passer ton tour, il est probable que tout le monde se rendra compte de ce qui « risque d'arriver ». Important : Le foulard du chef ne peut pas être transmis à un autre joueur. (4 cartes)



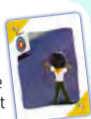
Épée : Lorsqu'elle est jouée, tu n'as pas besoin de piocher, et le joueur suivant doit tirer deux cartes, à moins qu'il ne puisse empiler une autre Épée (comme tu en as probablement l'habitude avec le Uno). Si le joueur « attaqué » tire une carte Péché, il aura besoin de la carte Jésus pour l'aider. S'il tire deux cartes Péché, il aura besoin de deux cartes Jésus. Les attaques peuvent s'accumuler, en augmentant toujours le nombre de cartes que le joueur suivant doit tirer : +2, +4, +6, etc. (6 cartes)



Bouclier : Cette carte est une protection. Lorsque tu pioches une carte Péché, place le bouclier sur celle-ci et reste dans la partie jusqu'à obtenir une carte Jésus supplémentaire ou une carte Devise. Si une autre carte Péché apparaît avant, tu es éliminé (5 cartes)

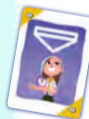
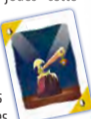


Devise : « L'amour du Christ nous presse ». Si tu tires une carte Péché et que tu n'as pas la carte Jésus, cette carte te permet de demander à un autre joueur s'il a la carte Jésus pour te sauver. Si c'est le cas, il doit te donner cette carte ; après tout, Jésus ne manquerait jamais d'aider quelqu'un dans le besoin ! (3 cartes)



Bible : Cette carte te permet de passer ton tour, tout comme la Bible nous aide à surmonter les difficultés de la vie. (6 cartes)

Camporée : Voici le texte adapté à la deuxième personne du singulier (tutoiement) : Quand tu joues cette carte, tu passes ton tour et tu choisis un joueur qui doit monter une « tente » à l'aide de trois cartes de la pile en seulement une minute. S'il y parvient, il garde les trois cartes (ou peut les offrir à d'autres joueurs). S'il n'y parvient pas, il doit remettre les cartes au-dessous du paquet. Si l'une des trois cartes est une carte Péché, tu dois t'en débarrasser (3 cartes)



Symbole à trois faces : Lorsque tu joues cette carte, tu peux regarder les trois cartes suivantes de la pioche et en choisir une. Une fois que tu en as choisi une, remets les deux cartes restantes dans le même ordre que celui dans lequel elles ont été placées. (5 cartes)

Ordre uni : Change la direction du jeu. Le joueur qui a utilisé cette carte n'a pas besoin de tirer une nouvelle carte à son tour. Important :



Retirez ces cartes si vous jouez à deux. (4 cartes)

Excellence : Comme vous êtes un Explorateur très dévoué et exemplaire, cette carte vous permet de demander une carte-cadeau à un autre joueur (en lui laissant le choix). Si vous voulez prendre un risque, vous pouvez demander directement une Classe spécifique à n'importe quel joueur. Si le joueur choisi possède la carte demandée, il doit te la donner ; sinon, tu perds la possibilité d'obtenir une nouvelle carte. (4 cartes)



Spécialiste : En tant qu'Explorateur expérimenté et plein de spécialités, tu peux utiliser cette carte pour mélanger la pioche et essayer de disperser (et même d'échapper) aux cartes Péché ! (3 cartes)

Maranatha : Avec cette carte, tu peux tirer quatre nouvelles cartes. Si tu as Le foulard de chef, tu peux regarder les cartes avant d'en choisir une pour toi et distribuer les trois autres aux autres joueurs. Sans Le foulard du chef, le choix se fait à l'aveugle. Dans les parties avec trois joueurs, le joueur qui a utilisé cette carte se retrouve avec une carte supplémentaire. Dans les parties à deux, chaque joueur reçoit deux cartes. (4 cartes).



TUTORIEL VIDÉO



CRÉDITS

Collection Safeliz Games

Conception du Jeu : Vinícius A. Miranda

Illustrations : Anderson Nishimura

Direction Artistique : Dannilo A. Cerqueira

Graphistes : Anne A. Artiaga et Dannilo A. Cerqueira

Production et Développement : NPG – Ne Perd pas la Grâce

Traduction : Hélène Andersson

Consultants : Save Point

Édition : Natalia Jonas

PDG : Tercio Marques

Directeur financier : Sergio Mato Rhiner

Directeur de production : Rickson Nobre



Copyright © 2025 Editorial Safeliz

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



RÈGLES