

MILLE BORNES CHRÉTIENS

1 But du Jeu

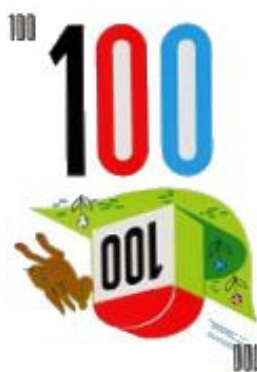
Le but de ce jeu est de partager le parcours de vie et de foi de chacun des joueurs, et de gagner (accessoirement). Les joueurs s'efforcent de compléter une distance ou manche d'exactly 1000 à chaque main jouée.

Chacun est bien sûr libre de partager ce qu'il souhaite de son chemin de vie et de foi.

2 Composition du Jeu

Le jeu se compose de 106 cartes et d'un plateau spécial à cartes. Les différentes cartes sont :

Cartes de distance



Ce sont les cartes montrant les bornes sur lesquelles les distances sont inscrites. Chacune représente une distance de 25, 50, 75, 100 ou 200 bornes. On additionne les nombres de celles qui ont été jouées pour déterminer la distance parcourue.

En jouant ces cartes, vous partagez les événements ou les circonstances dans la vie qui ont poussé et accéléré votre foi, les moments positifs dans votre parcours chrétien. Exemple : baptême, confirmation, actions humanitaires, etc.

Cartes d'Obstacles

Panne d'essence	Crevé !	Accident
Limitation de vitesse	Feu rouge	



Vous jouez les cartes d'obstacles contre les adversaires pour retarder leur progrès. Une carte d'obstacle ne peut jamais être jouée sur une autre carte d'obstacles.

En jouant ces cartes contre un adversaire, celui-ci, au moment de jouer devra partager les moments difficiles dans sa vie qui ont freiné sa foi. Exemple : les obsèques, une guerre, une déprime, etc.

Cartes de Parades

Essence	Roue de secours	Réparation
Fin de limitation de vitesse	Feu vert	

Vous jouez les cartes de parades pour annuler les cartes d'obstacles qu'un adversaire a jouées contre vous. Le joueur attaqué ne peut plus rouler tant qu'il n'a pas posé une parade pour annuler les effets de l'attaque.

En jouant ces cartes, vous partagez comment vous avez réussi à surmonter les moments difficiles que vous avez partagé auparavant.

Bottes (Cartes de Sûreté)

Citerne d'essence	Incevable
As du volant	Véhicule prioritaire



Vous les utilisez pour empêcher un adversaire de jouer certaines cartes d'obstacles contre vous plus tard. Elles sont au nombre de quatre et, une fois posées, interdisent les attaques correspondantes. Par exemple la botte "incevable" interdit les attaques "crevaison", la botte « as du volant » interdit les attaques « accident », etc.

En jouant ces cartes, vous partagez un engagement de vie et de foi que vous avez pris, ou une « assurance foi » que vous avez souscrit. Exemple : prière quotidienne, eucharistie, etc.

3 Le Jeu

Le jeu se pratique individuellement. Chaque joueur commence le jeu avec sept cartes en main. Durant son tour, il pioche une nouvelle carte afin de porter le total de sa main à huit. Puis il doit jouer une carte (et une seule) qui lui permettra d'avancer son kilométrage si les conditions de sa pile l'y autorisent, d'arrêter les effets d'une attaque (poser un feu vert sur un feu rouge par exemple), de stopper avec une carte d'attaque les élans d'un adversaire, etc. S'il ne peut jouer aucune carte, il se voit contraint de défausser, c'est-à-dire jeter une carte dans le plateau à cartes prévu pour cela. **Tout joueur doit avoir sept cartes dans sa main à tout moment, sauf à son tour.**

À chaque pose de cartes (sauf pour les cartes d'obstacles), les joueurs partagent leur parcours de vie et de foi. S'il décide de jouer une carte d'obstacle contre un adversaire, il n'a rien à faire immédiatement. Son adversaire, quant à lui, devra au moment de jouer partager un moment difficile de sa vie de foi comme décrit auparavant. La durée de partage est de cinq minutes maximum. Afin de bien visualiser les « conditions de voyage » de chacun, une disposition claire des cartes devant soi est à adopter.

On annule certaines règles classiques du jeu, comme la nécessité de poser le « feu vert » après avoir joué une carte de parade. On peut même imaginer une pioche visible si un joueur est bloqué. S'il ne reste plus de cartes sur le plateau, on continue à jouer jusqu'à l'épuisement de cartes de chaque joueur.