

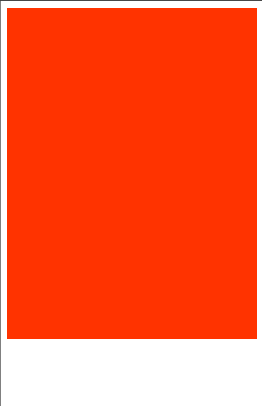
L'orange de l'arc-en-ciel

# Introduction

## Jouons à Bethléem



Orange



Mise en place du jeu (en famille)

L'histoire de Ruth se passe à Bethléem.  
Bethléem veut dire **MAISON DU PAIN**.

Un chemin vers Pâques

Pour l'Eglise Protestante Unie de Barbezieux et tous les amis de près ou de loin

### Matériel du jeu :

**9** feuilles « événements »

**Planche** « épis »

**28** cartes du puzzle pour le deuxième jeu : **Avancer sans regrets**

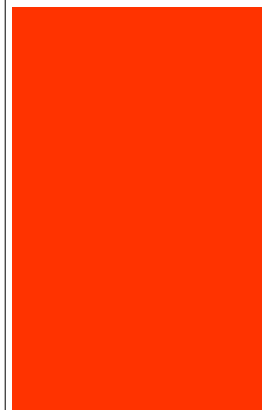
- \* Vous découpez les phrases de l'histoire de Ruth (9 feuilles avec « l'histoire de Ruth »).
- \* Dans deux ou trois tas, vous posez ces feuillets, face contre la table. Ce seront vos pioches.
- \* La **carte 1** reste ouverte. ...et la **carte finale 34**, disposée pas loin du **1**

\* Pour *avancer sur la route*, on a besoin de forces. La planche contient 30 épis. Vous pouvez les colorier avant de les découper. Vous avez tous reçu 5 épis.

\* *Dans la boulangerie*, il y a une réserve de 5 épis par personne qui joue. S'il y a plus de 4 joueurs, la réserve de la boulangerie est de 3 épis par personne.

\* *Comme pions*, vous gardez des bouchons de bouteilles/TetraPak pour marquer la station où vous êtes posé. Pour les reconnaître, vous leur dessinez des visages ou vous écrivez des noms.

- Garder les éléments du jeu (cartes événement », cartes « épis », un pion par joueur dans une boîte pour un suivant tour de jeu).
- Qui commence ? Vous trouverez bien une règle ! Par exemple « Qui est né en janvier/février/ mars... ? »  
Le premier anniversaire de l'année commence.



## *Premier jeu*

### *La boulangerie de Bethléem*

(aucune restriction quant au nombre des joueurs sauf qu'il faut découper beaucoup d'épis si vous êtes nombreux !)

Qui tient la boulangerie ? Au départ, la boîte de la boulangerie contient 20 épis si vous jouez jusqu'à quatre. Si vous êtes plus nombreux, la boulangerie a une réserve de 3 épis par joueur.

#### But du jeu :

Avoir les mains vides à l'arrivée ! Mais arriver tout de même.

#### Jouer

***Pour commencer, tu prends une carte*** dans la pioche que tu veux..

Quelqu'un lit à haute voix l'événement. Qu'est-ce qui se passe ?

Si l'événement suit directement la première carte (**carte 2**), ***tu la poses*** tout près de la **carte 0** et ***tu donnes un épis*** pour avancer. Marcher fatigue.

Si c'est un événement qui aura lieu dans l'avenir (**carte 3 à 34**), tu peux la poser également sur la table, mais... les sauts demandent beaucoup d'énergie. Tu poses ton pion sur la carte de l'histoire et tu donnes ***deux épis***.

#### ***Les épis ?***

Quand tu as joué, tu les poses dans la boîte « boulangerie ».

La personne suivante joue comme la première.

\* Elle donne ***un épis***, si la carte piochée suit la carte sur laquelle elle est posée. (par exemple : carte 16 piochée après la carte 15)

\*\* Elle donne deux épis si elle doit faire un saut en avant. (par exemple : carte 7 après carte 3) . Attention de laisser assez de place pour les joueurs suivants.

\*\*\* Mais si elle a pioché une carte qui raconte le passé, il faut donner trois épis pour la poser au bon endroit. Reculer ? C'est parfois nécessaire, mais douloureux. Mais comme le but du jeu est d'arriver les mains vides à destination, il importe parfois de reculer. Mais on est pas obligé !

Tu comprends vite : ***il faut manger pour avancer, mais la famine guette.***

Car tu n'as que 5 épis. Tu t'imagines de faire cinq pas ? Bien souvent tu as assez d'épis pour ceux pas : un saut et un pas en arrière.

Si ***tu veux gagner des épis***, tu en donnes à un joueur qui en a besoin.

Quand tu donnes un épis, la boulangerie va te donner deux épis en retour.

Si tu donnes deux, tu auras 4 en retour. Mais si tu le fais trop souvent, la boulangerie sera vite vidée... Il importe de trouver la juste mesure.

Jouez sur une table assez grande pour pouvoir aligner les cartes de l'histoire. Elles sont comme les traces des pas, comme les cailloux blanc sur lesquels on avance.

Quand le premier arrive les mains vides avec la carte 33, il a gagné. Pour dépenser des épis en trop, en peu attendre sur une carte. C'est à vous de choisir le moment.

Le deuxième arrive avec la carte 32, et ainsi de suite.

Le tour est joué. Une nouvelle vie commence !

## **Deuxième jeu**

*Heureux ceux qui avancent les mains vides (jusqu'à 4 joueurs)*

### **Le but du jeu**

Avoir le moins de cartes dans les mains à l'arrivée ! Mais arriver tout de même.

### **Déroulement du jeu**

Cela commence comme dans *la boulangerie de Bethléem*. Mais... cela se corse car parfois on ne peut pas retourner en arrière. On risque d'être alourdi par des histoires anciennes.

Vous utilisez les cartes du jeu des sept familles en plus des cartes «événements». Tout d'abord, un des joueurs a distribué toutes les cartes du jeu des 7 familles aux participants.

Le début de ton tour est comme dans « La boulangerie de Bethléem ».

\* On dépense des épis, comme dans le jeu de la boulangerie.

\* On gagne des épis en faisant des cadeaux aux autres joueurs.

*Allons-y !*

*Joueur A* : quand tu auras posé ta carte « événement », devant toi en faisant un pas ou un saut, ou derrière toi en t'obligeant de reculer, tu fais une dernière action.

Puis joueur A pioche une carte dans le jeu de son voisin/de sa voisine (de gauche ou de droite au choix). Il regarde si c'est une carte qui l'arrange ? Si oui, il dit « Bonne pioche » ...et donne en retour une carte qui ne l'intéresse pas.

Joueur B joue de la même manière et ainsi de suite.

Quand une famille est rassemblée, on peut la garder dans la main (sans dire quelque chose) ou l'abattre sur la table.

Dans ce cas, tu la poses à coté des cartes « événements » qui parlent de la personne en question, marquée avec des lettres épaisses. Pour donner un exemple : si c'est Noémie, tu places la famille rassemblée à coté de Noémie.

Si quelqu'un pioche maintenant une carte « événement » qui devrait le faire reculer car elle se trouve derrière lui (de sorte qu'il devrait reculer au-delà du passage de Noémie), la route est bloqué. Reculer jusqu'à Noémie : oui. Mais pas derrière ces passages marqués par le nom en gras. Le chemin est bloqué.

La carte « événement » qui ne sert pas ? Elle reste retournée sur la table devant la personne qui l'avait piochée.

**C'est une question de stratégie !**

Garder une famille complète sur la main est utile si l'on ne veut pas bloquer la route en arrière. Mais au moment de la pioche, on prend des risques... si l'on ne joue pas « famille sur table ». Les familles pourraient se disperser.

Quand le premier joueur pioche la carte 33, on finit le tour de tous les joueurs et on compte le nombre de cartes (dans la main et sur la table).

**Bienheureux ceux qui ont les mains vides.**

*Bon jeu et bonne pioche avec Ruth*