

Bibel Thriller

Entre peur et épouvante à Jérusalem

Bible-thriller se déroule à Jérusalem en un passé lointain. La population de la ville se compose principalement d'Israélites et de Romains. Pourtant, dans l'enceinte de l'antique cité, on rencontre également des personnages bibliques de l'Ancien comme du Nouveau Testament.

De tout temps, Jérusalem a également été le réservoir d'obscurs personnages. Au clair de lune, des fanatiques avides de meurtres se fauillent par les ruelles pour accomplir leurs méfaits. Ils s'introduisent dans les maisons de gens qui ne se doutent de rien; chaque nuit, ils fondent lâchement sur les citadins endormis et les expédient dans l'au-delà.

Chaque jour, alors que le soleil est au zénith, le tribunal se réunit pour délibérer avec pour objectif de condamner les meurtriers. Les citoyennes et les citoyens de la cité se réunissent pour rendre leur jugement et bannir à jamais les malfaiteurs de Jérusalem.

Mais il s'agit d'être sur ses gardes, car les fanatiques se trouvent également parmi l'assemblée et tentent de faire bannir à leur place d'intègres et honnêtes citoyens de Jérusalem. La méfiance augmente et le temps presse, car chaque erreur judiciaire est fatale et permet aux fanatiques de se rapprocher de leur but funeste!

Règles du jeu

Une personne joue le rôle de meneur de jeu et les autres joueurs s'assoient en cercle.

Le meneur prépare un jeu de cartes en fonction du nombre de joueurs. Il prend d'abord le nombre de cartes "fanatiques" conseillé. Pour le nombre restant de joueurs, il complète le jeu avec des Israélites et des Romains. La proportion d'Israélites et de Romains n'a aucune importance.

nombre de joueurs	nombre de cartes "fanatiques"
7-9	2
10-13	3
14-17	4
18-20	5

Le meneur de jeu mélange les cartes préparées et distribue une carte à chaque joueur. Les joueurs regardent leur carte et la déposent face cachée devant eux. Il est important qu'ils gardent leur identité secrète. Si quelqu'un laisse voir sa carte ou voit celle d'une autre personne, il est éliminé du jeu.

Ensuite, le jeu commence et le meneur annonce la tombée de la nuit. Tous les joueurs ferment les yeux et baissent la tête. Ils doivent se taire, sinon, ils perdent leur droit de vote lors de la prochaine séance du tribunal. Si quelqu'un ouvre les yeux sans motif durant la nuit, il est éliminé du jeu.

La nuit

Lorsque la nuit a recouvert la ville du lourd manteau de son ombre, les fanatiques se mettent en route pour commettre leurs méfaits.

Le meneur appelle les fanatiques. Ceux-ci ouvrent les yeux et se font connaître de leurs complices par un signe. Sans un mot, ils passent à l'action en désignant, à l'unanimité, une personne qui sera éliminée du jeu. Le meneur doit insister jusqu'à ce que tous les fanatiques désignent la même personne. Ensuite, les fanatiques ferment les yeux et se rendorment.

Le jour

Le jour se lève. Le meneur annonce qui a perdu la vie et est éliminé du jeu. Ensuite, tous les joueurs se réveillent, à l'exception de la victime. La victime révèle son identité et dépose sa carte à l'endroit où les cartes des joueurs éliminés seront rassemblées.

Celui ou celle qui doit quitter le jeu en premier désigne la personne qui jouera le rôle de Ponce Pilate durant les séances du tribunal. La personne choisie reçoit la carte "Ponce Pilate" et la dépose face visible devant elle. Elle conserve toutefois sa première identité.

Chaque jour, au moment où le soleil de midi darde ses rayons les plus chauds, le tribunal tient sa séance. La communauté qui s'y rassemble condamne un fanatique à être banni de Jérusalem. Bien entendu, durant les séances, les fanatiques gardent leur identité secrète en se faisant passer pour d'honnêtes citoyens. Ils essaient de profiter des séances pour éliminer d'autres adversaires du jeu de manière "légale". La prudence de chacun est donc requise si l'on ne veut pas faire le jeu des fanatiques en condamnant des membres innocents de la communauté.

Les joueurs qui désirent accuser quelqu'un se manifestent en levant la main. Dès que Ponce Pilate leur a donné la parole, ils peuvent se lancer dans leur réquisitoire. Celles et ceux qui sont accusés ont le droit de se défendre immédiatement après l'accusation.

Ponce Pilate décide quand il est temps de passer au vote et nomme les accusés. Il est possible qu'il soit lui-même l'un des accusés. A chaque séance de tribunal, chaque joueur dispose d'une voix. Le vote se fait à main levée ou en se levant. Il est permis de s'abstenir. La personne qui obtient le plus de voix est condamnée au bannissement et est éliminée du jeu. Elle révèle son identité et dépose sa carte sur la pile des cartes éliminées. Si Ponce Pilate est éliminé, il choisit lui-même son successeur parmi les joueurs restant en lui remettant la carte "Ponce Pilate". En cas d'égalité lors de la votation, personne n'est éliminé lors de ce tour. Celui qui ne respecte pas les règles du tribunal perd son droit de vote pour la séance en cours.

Le meneur reste en retrait, mais en cas de nécessité, il peut aider Ponce Pilate dans sa tâche.

Les joueurs éliminés sortent du cercle. En tant que spectateurs, ils n'ont pas le droit d'influencer celles et ceux qui sont encore en jeu.

But du jeu

Après la séance du tribunal, le jour décline peu à peu et fait place à la nuit. Le déroulement qui a été décrit se répète jusqu'à ce qu'il ne reste que des fanatiques ou jusqu'à ce que la communauté de la cité soit parvenue à condamner tous les fanatiques. Le groupe qui réussit à éliminer l'autre remporte la partie.

Règles du jeu avec cartes spéciales

Lorsque les joueurs maîtrisent les règles de base, le meneur de jeu peut introduire les cartes spéciales.

Composition du jeu

Pour composer le jeu, le meneur commence par prendre le nombre de cartes "Fanatiques" conseillé. Il choisit ensuite les cartes spéciales qui seront

introduites. Pour que le jeu ne devienne pas trop confus, il faut éviter d'utiliser trop de cartes spéciales. Pour compléter le jeu, on prend une proportion égale de Romains et d'Israélites.

- Cartes spéciales conseillées pour un petit groupe: Jésus, Hérode, Marie, Magicienne.
- Cartes spéciales conseillées pour un grand groupe: Jésus, Hérode, Adam, Eve, Joseph, Caïn, Susanne, Judith.

Le meneur explique les cartes spéciales au début du jeu. Si les joueurs ne les connaissent encore pas bien, le meneur peut expliquer encore une fois leurs pouvoirs lorsqu'il appelle les personnages. Pendant le jeu, les participants ne peuvent pas poser de questions à ce sujet sous peine de trahir leur identité.

La nuit

Le meneur annonce que la nuit est tombée et tous les joueurs ferment les yeux. Le meneur appelle différents personnages les uns après les autres. A l'appel de leur nom, ils ouvrent les yeux et peuvent utiliser leurs pouvoirs. Pour éviter de trahir leur identité, ils agissent durant la nuit sans dire un mot. Ils doivent se faire comprendre par des gestes, par exemple en montrant du doigt la personne qu'ils ont choisie.

Cet événement ne se déroule que la première nuit:

Le meneur appelle **Adam** et **Eve**. Les deux joueurs ouvrent les yeux et se font connaître l'un à l'autre. Ensuite, ils referment les yeux. Adam et Eve ne peuvent exister qu'ensemble. Si l'un des deux est éliminé, l'autre doit aussi quitter le jeu. Pendant les séances du tribunal, il faut donc qu'ils essaient de se protéger l'un l'autre.

Déroulement de chaque nuit

Le meneur appelle **Marie**. Marie désigne une personne qui sera protégée des fanatiques durant cette nuit. La protection de Marie est sans effet contre l'élimination provoquée par les cartes de Judith, Caïn ou Adam et Eve. Marie ne peut pas non plus se protéger elle-même.

Tant qu'**Hérode** est dans le jeu, Jésus doit rester caché et ne peut pas utiliser son pouvoir.

Lorsqu'Hérode a été éliminé, le meneur appelle **Jésus** chaque nuit. A chaque tour, Jésus peut essayer de convertir un fanatique en désignant une personne qu'il soupçonne d'appartenir à ce groupe. S'il s'agit bien d'un fanatique, il est converti et quitte la ville et le jeu. Si Jésus se trompe, il ne se passe rien.

Le meneur appelle ensuite **Judith** et lui demande si elle désire utiliser son pouvoir. Durant la partie, Judith peut, mais une seule fois, assassiner une personne. Lorsqu'elle veut utiliser son pouvoir, elle désigne une personne du doigt. Cette personne est aussitôt éliminée.

Ensuite, le meneur appelle **les fanatiques**. Après s'être mis d'accord sur la personne qu'ils vont supprimer, ils se rendorment.

Le meneur appelle la **magicienne** et lui demande si elle veut rappeler un esprit du monde des morts. Durant la partie, la magicienne peut ramener en jeu une seule carte éliminée. Lorsqu'elle désire utiliser son pouvoir, le meneur lui fait tirer au sort une carte parmi celles des joueurs éliminés. La magicienne dépose sa carte dans le paquet et continue la partie en jouant le rôle de la carte qu'elle a tirée. Elle doit accepter le changement de rôle, même si elle a tiré une carte "fanatiques". Si elle tire une carte spéciale, elle peut en utiliser les pouvoirs.

Le meneur appelle **Joseph**. Chaque nuit, Joseph peut apprendre l'identité d'un autre joueur. Lorsqu'il est réveillé, il désigne la personne dont il veut connaître l'identité. Le meneur lui montre la carte choisie et la remet en place.

Le jour

Le jour venu, tous les joueurs se réveillent et le meneur annonce qui a été éliminé. Selon les circonstances, il peut y avoir plusieurs éliminés (p. ex. si Judith a assassiné quelqu'un).

Au cas où **Caïn** est éliminé, il se venge en désignant une personne qui est alors éliminée avec lui. Cela vaut aussi pour les séances du tribunal.

Lors de la séance du tribunal, la communauté condamne une personne à être bannie de la cité. Ponce Pilate mène les débats et dirige la votation.

Si **Susanne** est condamnée, elle retourne sa carte et la pose face visible devant elle. Elle désigne deux personnes qui seront éliminées à sa place. Susanne continue la partie et peut à nouveau être assassinée durant la nuit par les fanatiques.

But du jeu avec cartes spéciales

On joue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des fanatiques ou jusqu'à ce que la communauté ait réussi à tous les bannir. Si la communauté gagne, comme les Israélites et les Romains sont des rivaux, celui des deux groupes qui compte le plus de survivants est déclaré vainqueur. Les cartes spéciales ne comptent ni comme Israélites ni comme Romains.

32 cartes à jouer

8 Israélites, 8 Romains, 5 fanatiques, 1 Ponce Pilate
10 cartes spéciales: Adam, Eve, Hérode, Jésus, Joseph, Judith, Caïn, Marie, Susanne, magicienne

Résumé

Vue d'ensemble du déroulement du jeu.

Ordre des événements

Les joueurs sont réveillés dans l'ordre suivant:

Uniquement durant la première nuit: ■ Adam et Eve

Chaque nuit: ■ Marie ■ Jésus ■ Judith ■ Fanatiques ■ Magicienne ■ Joseph

Jour:

- Les joueurs éliminés sont annoncés. Observer les règles particulières concernant Caïn, Adam et Eve. Le premier éliminé décide qui reçoit la carte "Ponce Pilate".
- Lors de la séance du tribunal, une personne est désignée et éliminée du jeu. En cas d'égalité lors du vote, personne n'est éliminé. Observer les règles particulières concernant Susanne, Caïn, Adam et Eve.

Cartes spéciales

Adam et Eve

Ils se révèlent l'un à l'autre durant la première nuit. Adam et Eve ne peuvent exister qu'ensemble. Si l'un des deux est éliminé, l'autre l'est aussi.

Fanatiques

Ils se réveillent ensemble et désignent à l'unanimité leur victime, qui sera éliminée du jeu.

Hérode

Tant qu'il est dans le jeu, Jésus ne peut pas exercer son pouvoir.

Jésus

Il ne reçoit son pouvoir spécial que lorsqu'Hérode a été éliminé. Jésus choisit chaque nuit une personne qui se convertira au bien. S'il s'agit d'un fanatique, il est éliminé du jeu. S'il s'agit d'une autre personne, il ne se passe rien.

Joseph

Chaque nuit, il peut regarder la carte d'un joueur de son choix.

Judith

Une seule fois durant la partie, elle peut assassiner quelqu'un.

Caïn

S'il est éliminé, il se venge en désignant une personne qui sera aussi éliminée.

Marie

Chaque nuit, elle désigne une personne qui sera protégée du meurtre des fanatiques. Sa protection est sans effet lors d'éliminations causées par Judith, Caïn, Adam et Eve.

Ponce Pilate

Il est désigné par la première personne éliminée. Ponce Pilate dirige les séances du tribunal. S'il est éliminé, il transmet sa carte et son rôle de Ponce Pilate à la personne de son choix.

Susanne

Si Susanne est condamnée par le tribunal, elle désigne deux personnes qui seront éliminées à sa place et continue à jouer (carte face visible).

Magicienne

Durant la partie, elle peut ramener dans le jeu une carte qui a été éliminée. Dans ce cas, elle tire au sort une carte dans la pile des cartes éliminées et échange son rôle avec celui de la carte qu'elle vient de tirer. Elle continue la partie sous sa nouvelle identité.

Mentions légales

Auteur: Dave Büttler
Illustrations: Agnes Avagyan
Lecteur: Patrick Wermelinger
Composition: Christian Bornhauser
Traduction: Marie-Andrée Beuret

Site Internet: www.bibelthriller.com

Ce jeu a pu être réalisé grâce au soutien généreux des institutions suivantes:

Victorinox, Raiffeissen Kasse

Kath. Pfarreien: Kirchenrat Buchrain, Cham, Ebikon, Kirchengemeinde Emmen, Pfarramt Greppen mit Kenntnis des Kirchenrates, Härkingen, Immensee, Kriens Bruder Klaus, Kriens St. Gallus, Kirchengemeinde Luzern, St. Johannes Luzern, Malers, Morschach, Oberägeri, Rain, Rotkreuz, Ruswil, Seelsorgeteam Root, Stans, Kirchenrat Udligenswil, Kirchenrat der kath. Kirchengemeinde Zug

Ev.-Ref. Pfarreien: TKG Buchrain - Root, TKG Emmen/Rothenburg, TKG Meggen- Adligenswil - Udligenswil

Cevi-Jugendgruppe doppelpunkt, Evang. Kirchengemeinde Berg TG

Remerciement particulier à: Murielle Egloff