

Règles les 1000 bornes du pélé

Attention imprimer 4 fois la page 1, 6 fois la page 2 et 3 fois la dernière page.

Les autres s'impriment une seule fois.

But du jeu : faire un pèlerinage de 500 km !

Composition du jeu :

- 7 cartes attaques (en 3 ex chacune) = les 7 péchés capitaux
- 7 cartes parades (en 6 ex chacune) = les vertus ou dons.

L'envie → la charité

La colère → la justice

La luxure → la foi

La gourmandise → l'espérance

L'avarice → le partage

L'orgueil → le Salut

La paresse → l'ardeur missionnaire

Mêmes couleurs pour les attaques et les parades correspondantes.

- 5 bottes : la Trinité, la Parole de Dieu, la prière, la Vierge Marie, l'Eucharistie.
La Trinité permet de contrer l'orgueil, l'envie, et permet de ne jamais plus avoir besoin de poser de carte « baptisés, envoyés ».
- La Parole de Dieu → la luxure et la paresse
- l'Eucharistie → la gourmandise
- la prière → la colère
- la Vierge Marie → l'avarice
- Une carte « baptisés, envoyés » comme feu vert pour démarrer en 24 exemplaires.
- Des bornes km de 5, 10, 15, 20, 25, 35 km

Règles du jeu :

Définissez avant de commencer à jouer le nombre de km à atteindre. Voici quelques exemples :

- Limoges-Tours (ville de St Martin) : 250 km
- Limoges-le Puy en Velay : 350 km
- Limoges-ND de Paris : 400km
- Limoges-Lourdes : 450 km
- Limoges-Lisieux : 500 km

Mélanger les cartes. En distribuer 6 à chaque joueur.

Chacun joue à tour de rôle.

Pour pouvoir commencer, il faut poser la carte « baptisés, envoyés » !

D'abord piocher une carte. Puis le joueur peut poser une carte sur son jeu (devant lui), ou une attaque sur celui d'un joueur au choix, ou rejeter une carte (face vers le haut).

Si vous recevez une carte d'attaques, il faut poser la parade ou la botte correspondante, puis au tour suivant la carte « baptisés envoyés », puis encore au tour suivant le joueur peut à nouveau poser des km.

Pour poser une attaque sur le jeu de quelqu'un d'autre, il faut que ce joueur soit en train de marcher (et non pas déjà contré par une autre attaque).

Les bottes peuvent être posées en contre-attaque dès que le joueur est attaqué (même si ce n'est pas son tour). Si on pose une botte, on n'a pas besoin de poser la carte « baptisés envoyés » ensuite. Et on pioche et rejoue tout de suite.

Le 1^{er} qui a atteint le nombre pile de km fixé a gagné !

Création du jeu : Pastorale des Jeunes et des Vocations du diocèse de Limoges

