

Règle du jeu

LES MISSIONNAIRES

« Vous serez mes témoins
(...) jusque dans la région la plus lointaine de la terre. »

Actes d'apôtres 1:8

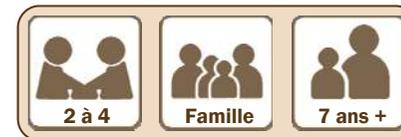


Table des matière

3	PRÉSENTATION DU JEU	3
3	But du jeu	3
3	Contenu de la boîte	3
3	Le plateau de jeu	3
4	Les symboles utilisés sur le plateau	4
5	Les cartes	5
5	Les cartes « Congrégations »	5
5	Les cartes « Territoires »	5
5	Les cartes « Voyage en mer »	5
5	Les bons	5
6	Les périodiques	6
6	Les pions	6
6	Les surveillants itinérants	6
6	Les gendarmes	6
6	Les proclamateurs	6
7	PRINCIPE DU JEU	7
7	Préparation du jeu	7
7	Les déplacements	7
7	Les routes	7
7	Les voies terrestres	7
8	Les voies maritimes	8
8	Le passage des obstacles	8
8	Les gendarmes	8
8	Les surveillants itinérants	8
8	Les autres proclamateurs	8
9	Les cas particuliers	9

Présentation du jeu

But du jeu

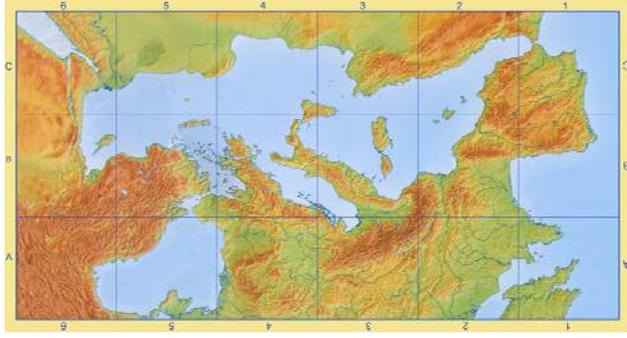
Ce jeu se joue de 2 à 4 joueurs. Chaque proclamateur (ou joueur) reçoit, au début de la partie, un certain nombre de congrégations à visiter. Il lui faut visiter la totalité de ses congrégations. Pour se faire, il peut circuler sur les routes ou utiliser les voies maritimes. Une fois toutes ses congrégations visitées, il doit rejoindre le Bethel le plus rapidement possible. Le premier proclamateur qui rejoint le Bethel après avoir visité la totalité de ses congrégations est le vainqueur. Une fois qu'un joueur a gagné, les autres proclamateurs peuvent décider de prolonger la partie et obtenir un classement d'arrivée (1^{er}, 2^e, 3^e et 4^e).

Contenu de la boîte

- ◆ Un plateau de jeu ;
- ◆ Quatre pions « proclamateur » ;
- ◆ Huit pions « Gendarmes » ;
- ◆ Un pion « Surveillant de circonscription » (C) ;
- ◆ Un pion « Surveillant de district » (D) ;
- ◆ 36 cartes « Voyage en mer » ;
- ◆ 36 cartes « Territoires » ;
- ◆ 32 périodiques ;
- ◆ 48 cartes « Congrégation » ;
- ◆ Une règle du jeu.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente le bassin méditerranéen avec les différents pays qui le composent. On y retrouve les différentes congrégations à visiter par les proclamateurs, mais aussi les ports où l'on peut prendre le bateau, les villes où se si-



tuent les casernes de gendarmerie, ainsi que des villes (vertes) où il n'y a pas encore de congrégations. On circule sur deux sortes de voies : les routes et les voies maritimes.

Ce sigle représente le Bethel. Il est à la fois la case de départ du jeu et sa case d'arrivée. Au cours du jeu, elle devient une case comme les autres que les proclamateurs peuvent emprunter pour circuler. Ils peuvent y revenir pour reprendre des périodiques. Sa réserve ne devra toutefois jamais dépasser 8 périodiques au total.

Ce sigle représente l'emplacement de chacune des congrégations à visiter, dont les noms sont sur les cartes « Congrégation ».

Ce sigle indiquent les emplacements des villes où se situent les casernes de gendarmerie.

Les lignes pleines matérialisent les routes (ou voies terrestres).

Les lignes pointillées matérialisent les voies maritimes

Les ronds verts sont des villes qui n'ont pas encore



Avant chaque déplacement en mer (sur une section en lignes pointillées), le proclamateur doit d'abord prendre une carte « Voyage en mer », et se conformer immédiatement à ses instructions avant de pouvoir jouer (sauf s'il s'agit d'un « BON », voir p.5). Si un proclamateur est accompagné du surveillant de district, il peut prendre le bateau sans prendre de cartes « Voyage en mer ».

Le passage des obstacles

Les gendarmes

Lorsqu'un gendarme empêche un proclamateur de passer, celui-ci peut utiliser un périodique (en le donnant au meneur de jeu) et déplacer le gendarme sur une case voisine, puis il prend sa place. Toutefois, il ne peut pas placer le gendarme sur un point blanc (situé en mer). Si le proclamateur est accompagné du surveillant de circonscription ou du surveillant de district, il accomplit la manœuvre sans utiliser de périodique. Un proclamateur qui n'a plus de périodique peut passer son tour.

Les surveillants itinérants

Si l'un des surveillants gêne le passage d'un proclamateur qui est déjà accompagné de l'autre surveillant, il le déplace sur une case voisine et prend sa place. Toutefois, il ne peut pas déplacer le surveillant sur un point blanc (situé en mer). Si le joueur n'est pas avec le surveillant de circonscription ou de district, et ne veut pas le prendre avec lui, il le déplace sur une case voisine et prend sa place en utilisant un périodique (qu'il remet au meneur de jeu)

Les autres proclamateurs

On ne peut pas déplacer un autre proclamateur. Si un proclamateur gêne le passage d'un autre proclamateur, celui-ci peut, soit passer par-dessus en utilisant un périodique, ou passer son tour. Si le proclamateur est accompagné du surveillant de circonscription ou du surveillant de district, il accomplit la manœuvre sans utiliser de périodique.

- On place chaque pion « Gendarmes » sur les points symbolisant l'emplacement des villes ayant une caserne de gendarmerie.
- Chaque proclamateur choisit un pion « Proclamateur ».
- On distribue à chaque proclamateur 8 périodiques.
- On distribue à chaque proclamateur un nombre fixe de congrégations à visiter, en fonction du nombre de joueurs :
 - Pour 4 proclamateurs : 6 congrégations chacun ;
 - Pour 3 proclamateurs : 8 congrégations chacun ;
 - Pour 2 proclamateurs : 12 congrégations chacun.

Les déplacements

Il n'y a pas de dé pour se déplacer. Les déplacements se font de case en case (une case par coup) que ce soit par la route comme par les voies maritimes. Lorsqu'un proclamateur est accompagné du surveillant de circonscription ou du surveillant de district, il peut avancer de deux cases par deux cases s'il le souhaite. Un proclamateur peut également avancer de deux cases en plaçant un périodique (en donnant un périodique au meneur de jeu).

Les routes

Les voies terrestres

Les déplacements à pied se font sur les routes (lignes pleines), d'une ville à l'autre (d'une case par une case). À chaque fois qu'un proclamateur arrive dans une ville où il n'y a pas encore de congrégations (matérialisée par un rond vert), il doit prendre un territoire, et se conformer immédiatement à ses instructions (sauf s'il s'agit d'un « **BON** », voir p. 5).

Les voies maritimes

Pour prendre le bateau, il faut obligatoirement s'arrêter au port, même si on est accompagné d'un surveillant. Il faut d'abord s'arrêter au port (une ville matérialisée par une ancre de marine), et prendre le bateau au coup suivant. Dans l'autre sens par contre, on peut quitter un bateau et poursuivre sa route sans marquer de pose au port d'arrivée.

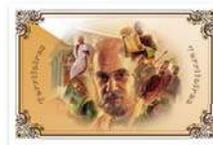


de congrégations. Quand un proclamateur arrive sur une de ces villes, il doit demander un territoire (Il prend une carte « Territoire ») afin d'y prêcher et se conformer immédiatement aux instructions de la carte, sauf s'il s'agit d'un « **BON** ».

Les ronds blancs cerclés de bleu sont des étapes intermédiaires qui permettent de se déplacer par voie maritime. Si, au cours du jeu, on est amené à déplacer un autre proclamateur ou un gendarme, on ne peut pas le placer sur l'un de ces points.



Les villes marquées d'une ancre de marine sont les ports. Pour monter dans un bateau, il est impératif de s'arrêter auparavant au port et de prendre le bateau au coup suivant, même si l'on est accompagné d'un surveillant, ou qu'une carte nous demande de jouer plusieurs cases. Dans l'autre sens par contre, on peut quitter le bateau et continuer sa route sans s'arrêter au port d'arrivée.



Les cartes

Les cartes « Congrégations »

Les cartes « Congrégations » portent le nom de la ville que le proclamateur doit visiter, et son emplacement sur la carte. Un certain nombre de congrégations sont distribuées à chaque proclamateur dès le début de la partie (Voir le sous-titre « Préparation du jeu » p. 7).



Les carte « Territoires »

Dès qu'un proclamateur arrive dans une ville où il n'y a pas de congrégations (sur un point vert), il doit prendre une **carte « Territoires »** pour prêcher (sauf lorsqu'une carte donne une indication différente). Le proclamateur se conforme immédiatement à ses prescriptions, à l'exception des



« **BONS** » qui peuvent être utilisés plus tard.



Les cartes « Voyage en mer » permettent de circuler par la mer. Elles doivent être systématiquement utilisées *avant* chaque déplacement sur une section en pointillés, sauf si le proclamateur est accompagné du surveillant de district, et uniquement dans ce cas.

Les Bons

Les cartes « Voyage en mer » et « Territoires » possèdent **des cartes « BON »**. Ce sont les seules cartes qui peuvent être conservées. Lorsqu'un joueur tire une de ces cartes, il peut décider de la jouer immédiatement ou de la conserver pour la jouer plus tard. Toutefois, un joueur ne pourra rejoindre la case d'arrivée, et donc gagner la partie, qu'à condition d'avoir joué obligatoirement *toutes* ses cartes « **BON** ».

Les périodiques

Les périodiques servent de différentes manières. Pour se déplacer plus vite, on peut avancer de deux points lorsque l'on place un périodique (en le remettant au meneur de jeu). Ils permettent aussi de passer les obstacles qui se présentent au cours de la partie (voir le sous-titre « Passage des obstacles » p. 8). Un joueur peut, à tout moment, reprendre des périodiques au Béthel. Il lui suffit pour cela de se rendre sur la case « Béthel » (A2). Toutefois, sa réserve personnelle ne devra jamais dépasser 8 périodiques au total.



Les pions



Les surveillants itinérants

Les surveillants, de circonscription (C) et de district (D), n'entrent dans le jeu que lorsque les cartes en donnent l'instruction. Lorsqu'un proclamateur est accompagné de

l'un d'eux, ils se déplacent tous les deux ensemble, et peuvent avancer de deux cases en deux cases si le joueur le désire, sur les routes comme par voies maritimes. Si, au cours de la partie un proclamateur rencontre le surveillant de circonscription ou de district seul sur une case, il peut se placer sur la même case que lui, et au coup suivant, en être accompagné. Lorsqu'un proclamateur se déplace avec le surveillant de district, il n'a pas besoin de prendre de cartes « Voyage en mer » pour circuler en bateau. Par contre, il prendra des cartes « Voyage en mer » s'il est accompagné du surveillant de circonscription. Dans les deux cas il doit s'arrêter au port avant de pouvoir prendre le bateau au coup suivant.

Les gendarmes

Les pions « Gendarmes » participent au jeu sans jouer eux-mêmes. On ne peut jamais se trouver sur la même case qu'un gendarme (Voir le sous-titre « Passage des obstacles » p.8). Si, au cours du jeu, on est amené à déplacer un gendarme, on ne peut pas le placer sur un des points blancs situés en mer.

Les proclamateurs

Les pions « Proclamateur » (rouge, jaune, bleu et orange) sont les joueurs qui participent à la partie. Ils débutent la partie en se plaçant sur la case « Béthel » (A2).

Principe du jeu

Préparation du jeu

Avant de commencer à jouer :

- L'un des proclamateurs est désigné comme meneur de jeu.