

Sincères Remerciements

Je remercie Jéhovah de m'avoir donné la sagesse nécessaire, ma famille dont les sacrifices ont permis la réalisation du projet "Mustard Grain", mes parents et Franklin qui m'ont soutenu durant ces années, BGGEEKS qui ont fait des critiques et suggestions constructives, Ajai, Odun and Tyler pour leurs encouragements. Je suis reconnaissant à l'équipe de Mustard Grain Projects LLC qui s'est dévouée à ce projet jour et nuit et surtout à mes amis Jerome et Jim pour leur 'pinaillage' qui a amélioré le jeu de manière significative. Je remercie également tous ceux qui ont essayé le jeu et ont aidé à le faire connaître. - I.O Hythe

Développement du Projet

Mustard Grain Projects LLC
P. O. Box 2653, Smyrna,
GA 30081-2653,
United States.

Conception/Realisation Dessins /Illustrations


I. Olatunde-Hythe
David Forest & Lina Cossette
(MrCuddington.com)

Règles/Correction

Jim Becker, Mike Malley,
J. John, and TS S. Fulk.

CONCU AUX USA. ASSEMBLE EN CHINE.

© 2013 Mustard Grain Projects LLC. Tous droits réservés


Mustard Grain Projects LLC.
P. O. Box 2653, Smyrna,
GA 30081-2653, United States
Email: info@tagongame.com
Rejoignez nous sur Twitter: [tagongame](https://twitter.com/tagongame)
Web: www.TagOnGame.com



Regles Du Jeu (Édition Française)



Joueurs: 2 - 4
Age: 8 ans et plus
Durée: 50+ minutes



BUT DU JEU

S'amuser, apprendre et marquer le plus de points possibles en trouvant des mots bibliques.

1. AVANT DE COMMENCER >

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'officiel du jeu qu'ils utiliseront en cas de contestation; dictionnaire biblique, concordance ou tout autre guide de recherche. On peut jouer avec un ordinateur, en ligne ou avec un téléphone portable. On peut également utiliser une Bible en ligne ou sur un téléphone portable. Placer tout les pions dans le sac et secouer pour mélanger les lettres. Piocher neuf (9) pions qui seront à la disposition des joueurs pendant le jeu et disposer les lettres, face visible sur l'espace réservé (Section #4.1). Ensuite, chaque joueur piochera un (1) pion du sac. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé (chiffre qui apparait en bas sur le coté gauche du pion) commence la partie –les pions sont remis dans le sac. Chaque joueur pioche neuf (9) nouveaux pions et les pose sur son chevalet.



2. PRÊT? PARTIR !

Les joueurs jouent des expressions bibliques; mots, personnages, déclarations, généalogies, pays ou livres qui se trouvent dans l'officiel du jeu. Le premier joueur doit poser un mot d'au moins deux lettres sur le plateau en utilisant deux ou plusieurs de ses pions. Il les dispose à l'horizontale ou à la verticale. Une lettre doit obligatoirement être placée sur la case centrale illustrée par un personnage en train de lire la Bible. Le mot compte double si le joueur passe par cette case.

Une fois le mot posé, les points de ce mot sont calculés et ajoutés à son score (Section #5). A la fin de leur tour, les joueurs doivent piocher autant de pions nécessaires de façon à en avoir toujours neuf (9) devant eux à condition qu'il y en ai assez dans le sac. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

3. RÈGLES

3.1. VALIDITÉ D'UN MOT – Seuls les mots trouvés dans l'officiel du jeu peuvent être utilisés, *et chaque nouveau mot peut être contesté* (Section #4.5). Le mot placé doit se raccorder sur une des lettres posée sur la grille ou/et s'ajouter à un mot déjà posé. Un joueur peut placer un mot parallèlement à un autre de manière à former simultanément d'autres mots. Si un joueur utilise ses neuf pions pour former un mot, il obtient un **bonus de 100 points!**



3.2. MOT MARQUÉ – *Un joueur peut placer un mot qui a un rapport biblique avec un mot déjà posé.[appelé mot marqué]* (Section #5.2). Pour marquer un mot, le joueur doit se poser ces questions: **Quel** personnage biblique a prononcé ce mot? **Dans quel** livre de la Bible le trouve t-on? **A quel lieu** est-il associé? **Quel est le rapport** entre ce mot et le personnage biblique? ou encore **Est-ce que** ce mot a été prononcé par un personnage biblique, etc?

3.3. JOUER UN (DES) MOT(S) EN REMPLACANT UNE (DES) LETTRE(S) – *Un joueur peut remplacer une ou plusieurs lettres pour former un ou plusieurs nouveaux mots* p. ex., on peut former le mot AARON à partir de BATON si on remplace les lettres BAT par AAR ou bien on peut enlever la lettre S au mot ANGES et la remplacer par les lettres LIQUE pour former le mot ANGELIQUE. Le joueur gardera les lettres remplacées dans son jeu et les utilisera lors de ses prochains tours. Un joueur ne retirera pas plus de pions qu'il n'en jouera (Section #4.2).



3.4. JOUER UN (DES) VERBE(S) CONJUGUÉ(S) – *Un joueur peut placer un verbe conjugué s'il se trouve dans l'officiel du jeu* p. ex., un joueur peut poser le mot SURVECURRENT ou SURVIVENT (« au total, huit âmes *survécurent* lors du déluge aux jours de Noé »).

4. INSTRUCTIONS SUPPLÉMENTAIRES

4.1. LETTRE RÉSERVÉE– Un joueur peut échanger une (1) de ses lettres avec une des lettres de l'espace réservé avant de jouer. Il doit jouer cette nouvelle lettre immédiatement.

4.2. JOKER – Les pions *vierges* inutilisés peuvent être joués comme tout autre lettre. Le joueur décidera quelle lettre le pion vierge représente. Le pion vierge sera cette lettre aussi longtemps qu'il restera sur le plateau. Le pion vierge peut être retiré pour remplacer des lettres mais il ne peut être remplacé par la lettre qu'il représente. (Section #3.3).

4.3 CHANGER SES LETTRES – Les joueurs peuvent échanger tout ou partie de leurs pions avec ceux du sac. Mettre de côté les pions à échanger, piocher de nouveaux pions, puis remettre les premiers dans le sac. Le joueur passera son tour.

4.4. PION BOUCLIER – Le pion illustré par un bouclier permet au oueur d'accomplir exceptionnellement une (1) des actions suivantes:

- Eviter à un joueur qui a contesté à tort de passer son tour.
- Eviter à un joueur qui a été contesté de passer son tour.

- c) Echanger tout ou partie de ses pions avec ceux du sac et placer un mot sans passer son tour .

Après avoir utilisé le pion bouclier, le remettre dans le sac.

4.5. CONTESTER/PASSER SON TOUR – Tout joueur peut contester un mot s’il pense qu’il ne se trouve pas dans l’officiel du jeu. Si le mot se trouve dans l’officiel, celui qui conteste passe son tour. Si l’on ne trouve pas le mot dans l’officiel, le joueur passe son tour. et reprend les lettres qu’il vient de poser.

5. COMPTAGE DES POINTS GAGNÉS

Pour compter les points les joueurs peuvent utiliser des blocs ou feuilles de marque qu’ils peuvent télécharger depuis notre site – www.TagOnGame.com.

5.1. LETTRES NON PLACÉES – A la fin du jeu, chaque joueur retire de son score les points (bas à gauche du pion) des lettres non placées.

5.2. SCORE DU JOUEUR – A chaque fois que des mots sont marqués et leur rapport établi, on additionne le total des points du mot placé avec le total des points du mot marqué.

a) **Mode de calcul:** On compte les points de *gauche à droite* pour un mot joué [ou marqué] à l’*horizontale* ou de *haut en bas* pour un mot joué [ou marqué] à la *verticale*.

b) **Comptage des points pour mots joués:** Si le mot joué est à la *verticale*, on calcule le total avec les points et signes mathématiques à *gauche* de la lettre. Si le mot joué est à l’*horizontale*, on calcule le total avec les points et signes mathématiques en *bas* de la lettre.

c) **Comptage des points pour mots marqués:** Si le mot marqué est à la *verticale*, on calcule le total avec les points et symboles mathématiques à *droite* de la lettre. Si le mot marqué est à l’*horizontale*, on calcule le total avec les points et symboles mathématiques en *haut* de la lettre.

COMMENT CALCULER LE TOTAL –

Le symbole plus (+) et multiplié (x) sur les pions sont utilisés pour calculer les totaux tant des mots joués que marqués.

Scenario #1 – A l’*horizontale* mot joué, à la *verticale* mot marqué: Le mot ANGE est joué

COMPTAGE DES POINTS
POUR MOTS MARQUÉS



COMPTAGE DES POINTS
POUR MOTS JOUÉS

COMPTAGE DES POINTS
POUR MOTS JOUÉS



COMPTAGE DES POINTS
POUR MOTS MARQUÉS

en premier, tandis que le mot DIEU est joué plus tard et marqué avec le mot ANGE (p. ex. *Dieu* ne se retint pas de punir les *anges* qui avaient péché). Le total du mot joué pour DIEU est de 14 (3x1+2+9) et le total du mot marqué pour ANGE est 36 (2+7x4), donc le total des deux est 50 (14+36).

Scenario #2 – A la *verticale* mot joué, à l’*horizontale* mot marqué: Le mot DIEU est joué en premier, tandis que le mot ANGE est joué plus tard et marqué avec DIEU (p. ex. Un *ange* fut utilisé par *Dieu* pour sauver Lot et sa famille lors de la destruction de Sodome et Gomorrhe). Le total du mot joué pour ANGE est 9 (1+6+2) et le total du mot marqué pour DIEU est 14 (2+5+4+3), donc le total des deux est 23 (9+14).

5.3. LIVRE DE LA BIBLE – Le joueur double son score si le mot joué est un livre de la Bible et qu’une des lettres est placée sur une case de couleur illustrant une Bible.

5.4. PERSONNAGE BIBLIQUE – Le joueur double son score s’il joue un personnage biblique [y compris des créatures spirituelles] et qu’une des lettres est placée sur une case de couleur illustrant un personnage biblique.

5.5. PAYS BIBLIQUE – Le joueur triple son score si le mot joué est un pays, un emplacement ou un lieu de la Bible et qu’une des lettres est placée dans la case de couleur illustrant un pays biblique.

5.6. DÉCLARATION BIBLIQUE– Le joueur double son score si le mot joué est une déclaration d’un personnage biblique [même spirituelle] et qu’une des lettres est placée dans une case de couleur illustrant une déclaration biblique. Les joueurs ne peuvent pas utiliser des noms propres comme déclaration biblique.

5.7. GÉNÉALOGIE BIBLIQUE– Si un personnage biblique est déjà placé sur le plateau, un joueur peut jouer le nom d’un parent et placer une de ses lettres sur une case de couleur illustrant une généalogie. Son score est triplé s’il peut établir la relation qui existe entre ces deux personnages [arrière grand père, mère, frère, fille, cousin, etc.]

6. FIN DU JEU/ SCORE FINAL

Le jeu se termine quand tous les pions ont été piochés et qu’un des joueurs utilise sa dernière lettre ou quand toutes les options possibles ont été jouées. Le joueur qui cumule le plus grand nombre de points a gagné la partie. S’il y a une égalité, le joueur qui a le score le plus élevé après déduction des lettres non placées gagne la partie.(Section #5.1).