

## LA TABLE DES DIEUX

Le premier jeu de croissance personnelle qui se poursuit dans la vraie vie.

Ce jeu révolutionnaire comporte de nombreux points forts :

- Le jeu présente une histoire fascinante d'extraterrestres évolués venus de l'espace pour venir en aide à l'humanité ;
- Les tours de cartes à jouer sont captivants et de nombreux rebondissements tiennent les gens au bout de leur chaise. Il est difficile d'arrêter d'y jouer ;
- Les cartes interactives font ressortir la personnalité des joueurs en les amenant à
  1. réfléchir sur l'existence ;
  2. se questionner profondément ;
  3. sortir de leur zone de confort ;
  4. se remettre en question.

Tout cela se fait dans une attitude d'écoute des autres joueurs et par respect pour la personne qui s'exprime.

À la suite d'une partie, le jeu propose des missions à accomplir le lendemain.

- Les missions proviennent des cinq familles de l'espace représentées par les éléments terre, eau, feu, air et céleste. En bref, voici ce que les missions apportent dans la vie des joueurs :

### FAMILLE TERRE

Amène les joueurs à faire de bonnes actions.

### FAMILLE EAU

Motive les joueurs à partager généreusement.

### FAMILLE FEU

Inspire les joueurs à réfléchir profondément.

### FAMILLE AIR

Encourage les joueurs à s'exprimer.

### FAMILLE CELESTE

Rappelle aux joueurs d'être ce qu'ils sont réellement.

Après avoir réalisé plus de 200 tests du jeu avec près de 1000 personnes,  
90% des gens auraient acheté *La Table des Dieux* sur le champ.  
Chose certaine ce jeu ne laissera personne indifférent.

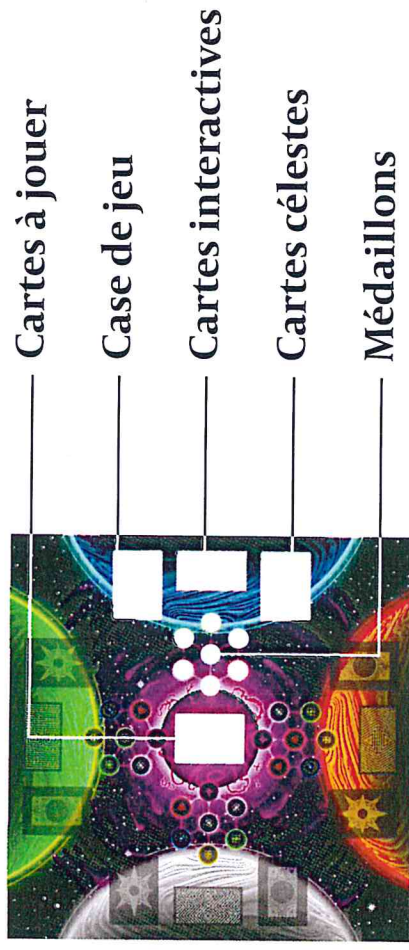
JOUEZ ACCOMPLISSEZ CHANGEZ



# Déroulement général d'une partie

La partie se déroule en plusieurs manches de jeu de cartes. Une manche est composée de plusieurs tours de table. À la fin de chaque manche, le dieu gagnant reçoit un médaillon de son choix et fait un tour de cartes interactives. Le premier dieu à recevoir tous les médaillons requis met fin à la partie. Après quoi, les missions sont distribuées selon le jeu de chacun.

## Préparation



Installez la planche de jeu et sortez les cartes et les médaillons. Chacun des dieux s'assoit devant un des quatre éléments, appelés familles naturelles, et devient automatiquement membre de cette famille. Mélangez bien les cartes interactives de chaque famille naturelle. Posez-les, face cachée, à leur place respective. Mélangez les cartes à jouer. Placez-les, face cachée, au centre de la planche de jeu. Mélangez les cartes célestes. Distribuez huit cartes par dieu, toujours face cachée ; chacun les placera devant lui. Donnez une carte hiérarchique à chaque joueur. Elle sert de référence pour la valeur des cartes.





Le Dieu de l'amour t'invite à prendre contact avec une personne à qui tu n'as pas parlé depuis longtemps.

Le Voyageur t'invite à choisir, parmi toutes les missions de la famille Terre, celle qui t'inspire le plus afin de la réaliser.

Le Maître t'invite à agir envers les autres comme tu aimerais qu'ils agissent envers toi, et ce, durant ta mission.

## Missions Eau

La famille Eau s'occupe de tous les échanges intergalactiques. Sa mission a trait à la redistribution des biens et au partage équitable.  
Cette famille est celle des passeurs.

L'Enfant de l'unité t'invite à offrir un repas à un autre être humain.

Le Dieu de l'humilité t'invite à accepter tout ce qui te sera donné sans émettre de protestations, et ce, durant ta mission.

Le Dieu de la patience t'invite à céder ta place dans une file d'attente, sur la route, dans un stationnement ou autre, tout au long de ta mission.



0

1

2



## La Table des dieux

- Il n'y a qu'une seule carte « Table des dieux ».
- Lorsqu'elle est jouée en début de tour, le dieu qui la joue doit préciser quelle famille est demandée, soit la Terre, l'Eau, le Feu ou l'Air.
- Si un dieu joue la carte « Table des dieux » comme dernière carte dans ses mains, qu'il gagne ou perde le tour, il doit obligatoirement piger cinq cartes à la fin du tour.

## Les Enfants jumelés

- Il s'agit ici d'une combinaison de deux cartes Enfants de valeur 0.
- Il n'y a que trois cas possibles :

### Deux enfants naturels de la même famille

### Un enfant naturel avec un enfant universel

### Deux enfants universels ensemble

- Les deux cartes Enfants ainsi jumelées sont jouées ensemble. Elles permettent donc de se débarrasser de deux cartes en un seul tour. Si le dieu qui les a jouées perd le tour, il ne pige toujours qu'une seule carte.
- Il est impossible de jumeler deux cartes Enfants naturels de familles différentes.
- On ne peut jumeler plus de deux enfants à la fois.
- Lorsque deux Enfants universels jumelés sont joués en début de tour, le dieu qui les joue doit préciser quelle famille est demandée, soit la Terre, l'Eau, le Feu ou l'Air.
- En cas d'égalité, les dieux concernés pigent une carte à jouer au centre de la planche de jeu. La pige se déroule en sens horaire à partir du dieu maître. Le dieu ayant pigé la carte la plus forte, peu importe la famille, remporte le tour de table.

