

HORAKLÈS

le jeu du héros

Ce jeu, convivial et familial, est une matrice de créativité inspirée de la sagesse des contes. Le joueur l'utilise pour interroger sa bonne étoile à la manière d'un héros. Cette matrice, quelque soit le sujet¹, lui parle par *oracles* pour décoder les signes de la vie et trouver sa route.

*Jouez avec vos rêves,
en vous inspirant du cinéma, de la chanson, des proverbes, du sport,
de la cuisine, des voyages, etc.*

*Formulez un souhait.
Puis interrogez le Sage et votre Bonne Étoile (la matrice) pour l'accomplir.*

A vos souhaits !

Descriptif du Jeu : 1 plateau, 80 cartes : 40 cartes de sagesse et 40 cartes d'oracles : 12 cartes de Bonne Étoile, 16 cartes de Pouvoir, 12 cartes de Pense-bête ; 1 bloc de Feuilles de route, 1 pion, 1 dé à 6 faces, 1 règle du jeu.

Se joue à partir de un à x joueurs , à partir de 10 ans.

Durée : 1 heure environ

Préparation

Battre les cartes de sagesse et les répartir par 10 sur chacun des emplacements (Défi=rouge, Possible=jaune, Croissance=vert, Avenir=bleu). Placer les cartes d'Oracles de la Bonne Etoile, de Pouvoirs et de Pense-Bête, ensemble, au centre.

Placer le pion sur la case SOUHAIT et distribuer une Feuille de route à chaque joueur.

1- Formuler un souhait

> Les joueurs écrivent leur souhait sur leur feuille de route et le communiquent aux autres joueurs. Puis ils appellent leur chance en disant un chiffre de 1 à 6 et en jetant le dé, chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier qui obtient le chiffre qu'il a annoncé, commence (les ex æquo rejouent). Il est le Sage pour la partie. Il lit la feuille de route qui indique comment avancer sur le plateau ; il déplace le pion, tire et lit les cartes pour tous et arbitre.

¹ Les 160 cartes de sagesse puisent leurs réponses, chaque fois, dans un univers différent, comme le cinéma ou la chanson, le sport, la cuisine, les voyages, la nature, etc.

2- Découvrir comment l'accomplir

Première étape, DEFI : l'impossibilité de votre souhait.

> Le Sage tire une carte de l'emplacement **DEFI** et lisant la feuille de route annonce

« l'impossibilité de votre souhait ». Il lit la parole du sage : « **1- le véritable enjeu auquel vous avez à faire** », puis jette le dé pour appeler l'une des 6 réponses de la carte tirée. Il la lit pour tous les joueurs présents (lui compris).

> Les joueurs écrivent sur leur feuille de route à l'emplacement prévu la réponse du sage, puis notent leurs impressions (à quoi ça vous fait penser par rapport à votre souhait et l'avancement du parcours).

> Chaque joueur s'approprie la réponse du sage au sujet de son souhait.

> Il considère que le Sage a raison et il fait tout pour comprendre comment ça le concerne.

S'il ne comprend pas le message du sage, il fait en sorte que ça ait du sens pour lui de toutes façons. Ça lui dit toujours quelque chose.

> S'il n'y arrive pas il peut demander un éclairage du joueur qui joue le rôle du Sage.

> Quand tous les joueurs ont fini d'écrire, le Sage remet la carte dans son paquet et déplace le pion sur la case 2. Il tire une autre carte, lance le dé en annonçant la parole du Sage : « **2- La Croyance négative qui vous retient** » et sélectionne la réponse du chiffre sorti. Les joueurs notent la réponse du sage à l'emplacement prévu sur la feuille de route et leurs impressions.

> Puis même chose pour la case : « **3- Le Talent dont vous disposez pour aboutir** ».

Réponse du sage et impressions.

> Enfin médaillon de **la Bonne Étoile** : le Sage déplace le pion sur ce médaillon, lit sur la feuille de route la demande à la Bonne Étoile et fait tirer par un joueur de son choix (Bonne Étoile) une **carte d'oracle pour obtenir une réponse**. La Bonne Étoile parle par énigmes. A chacun de rendre claire cette réponse énigmatique pour ouvrir la voie à son souhait.

> Alors les joueurs écrivent les mots-clés de l'oracle et les impressions que cela leur inspire.

> S'ils n'y arrivent pas ils peuvent demander un éclairage du joueur qui joue le rôle de la Bonne Étoile.

> Le joueur remet la carte Bonne Étoile dans son paquet.

> Après cela, les joueurs redisent à haute voix le souhait qu'ils ont écrits sur leur feuille de route et expriment aux autres comment la voie s'est ouverte pour eux.

Étapes suivantes

2^e étape, POSSIBLE : l'ouverture créatrice de votre inspiration

3^e étape, CROISSANCE : les conséquences de votre engagement

4^e étape, AVENIR : vos réalisations avec la vie

Mêmes opérations que précédemment :

> Le Sage poursuit le parcours : il annonce la deuxième étape, place le pion sur la case 4 et tire une carte **POSSIBLE** qu'il lit à tous : cases 4,5,6, etc..., tirage d'un oracle de la Bonne Étoile, etc.,

De même pour les étapes **CROISSANCE (7,8,9)** et **AVENIR (10,11,12)**.

> Les joueurs, à chaque fin d'étape, expriment leurs impressions vécues au cours de l'étape.

> **Les quatre étapes** (Défi, Inspiration, Croissance, Avenir) sont parcourues à la suite.

Récapitulation du parcours

Chaque joueur, en fin de parcours, récapitule sa feuille de route et écrit à l'emplacement prévu sa « *formule de réussite* » à partir des impressions qu'il a notées au cours des 4 étapes.

Formule de réussite : chaque joueur reprend les impressions de sa feuille de route et les croise avec son souhait pour faire une phrase qui raconte comment l'accomplir.

3-Mettre en œuvre la réussite de votre souhait

Les joueurs échangent sur leurs « *formules* » de façon positive.

Tirage d'un *Pouvoir*

Le Sage, puis chacun à tour de rôle, dit sa *formule de réussite* et tire une carte de *Pouvoir* qu'il lit (prise dans la pioche centrale). Il demande, ensuite, conseil aux autres joueurs pour bien utiliser ce *pouvoir* dans la concrétisation de son souhait. Chacun donne son avis et le résume en quelques mots. Puis le joueur concerné en prend note sur sa feuille de route (emplacement « conseils ») et donne sa décision sur ce qu'il va faire de ce *pouvoir* pour réaliser son souhait.

Tirage d'un *Pense-bête*

Chaque joueur complète sa *formule* et son *pouvoir* d'un *pense-bête* à partir d'une carte « pense-bête » qui est tirée pour tous par le Sage dans la pioche centrale.

Pense-bête: chaque joueur associe à sa formule un signal choisi (issu de la carte Pense-bête) qui lui servira de rappel.

Chacun emporte sa feuille de route avec lui.

Bonne route !