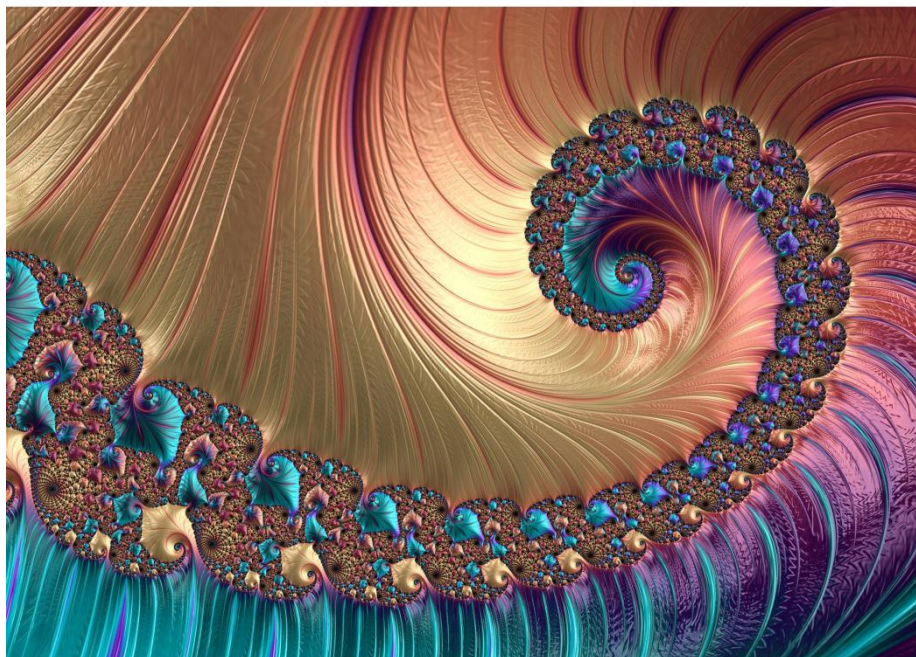


L'INVITOSCOPE®

LE JEU DES 7 INVITATIONS
DE L'UNIVERS



REGLES DU JEU

Révision- nouvelle édition 30/11/16

Présentation de l'Invitoscope®

L'Invitoscope® est un jeu de cartes et de plateau basé sur le livre « les 7 invitations de l'Univers ». Il est constitué de sept séries de sept cartes, numérotées de 1 à 49, plus la carte 50 qui n'appartient à aucune catégorie. Chaque invitation comprend sept cartes

Il peut s'utiliser différentes manières :

- A plusieurs de façon ludique comme un jeu de cartes classique
- En groupe comme un facilitateur de communication
- Comme support de réflexion, seul, en couple, en famille ou en groupe
- En mode divinatoire de façon légère ou plus sérieuse

Utilisation ludique de l'Invitoscope®

Le « 4 et 3 »

De 2 à 7 personnes

But du jeu : posséder une main de sept cartes constituée de quatre cartes d'une invitation et trois d'une autre.

Une partie se joue en sept manches.

Règle du jeu

Distribuer sept cartes par joueur et poser les cartes restantes sur la table, ce tas devenant la pioche. Le joueur suivant le donneur joue en premier. Il tire une carte de la pioche et en rejette une, image visible, à côté de la pioche, constituant un nouveau tas.

Le joueur suivant tire une carte dans l'un des deux tas et en rejette une.

Le premier joueur possédant quatre cartes d'une même invitation, donc de la même couleur, dépose son jeu sur la table et gagne la manche.

La carte 50 est le joker, elle remplace n'importe quelle invitation.

Calcul des points

A chaque manche, les points se comptent de la façon suivante :

Le vainqueur récolte 10 points + la valeur de l'invitation dont il possède 4 cartes.

Exemple : s'il a 4 cartes de la 3^{ème} invitation, il gagne 13 points.

Les autres recueillent, en négatif, la valeur de l'invitation qu'ils possèdent en plus grand nombre. Au cas où il en a plusieurs au même nombre, prendre en compte l'invitation de plus forte valeur. Par exemple, si un joueur qui n'a pas gagné possède 3 cartes de la 5^{ème} et 3 cartes de la 2^{ème}, il obtient -5 points.

Fin de partie et analyse

Après sept manches, le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points.

Au-delà de ce simple résultat, chaque joueur peut regarder sa feuille de score.

Elle est constituée de sept nombres compris entre -7 et -1 ou 11 et 17. Le chiffre des unités est compris entre 1 et 7 et représente à chaque fois l'invitation qui est sortie en plus grand nombre dans le jeu du joueur. Cette série de 7 invitations peut être vue comme significative.

Exemple : Un joueur obtient sur sa partie la suite de score suivante

-4, -3, 14, 11, -4, -6 et -3.

Cela signifie qu'il a tiré 1 fois la 1^{ère} invitation, deux fois la 3^{ème}, trois fois la 4^{ème} et une fois la 6^{ème}.

Invitation	Nombre de fois sorti en majorité
1 ^{ère} Invitation : Se reconnecter à la source	1
2 ^{ème} Invitation : Créer, innover	0
3 ^{ème} Invitation : partager, communiquer	2
4 ^{ème} Invitation : Oser, persister, s'individuer	3
5 ^{ème} Invitation : faire confiance, chaque chose a un sens	0
6 ^{ème} Invitation : Vivre l'instant présent	1
7 ^{ème} Invitation : Se reposer	0

Cela propose déjà une première réflexion basée sur les invitations qui sont ainsi présentées. Mais il est possible d'aller encore plus loin en utilisant le jeu de cartes, en le triant par invitation, et en choisissant alors, au hasard ou de visu, le nombre de cartes correspondant au tableau ci-dessus.

Ainsi, sur notre exemple, nous pourrions avoir les cartes suivantes :

INVITATION	Cartes tirées
1 ^{ère} Invitation : Se reconnecter à la source	6 La respiration
3 ^{ème} Invitation : partager, communiquer	17 L'agapisphère, 19 le cœur
4 ^{ème} Invitation : Oser, persister, s'individuer	22 Action/réaction, 26 l'ego, 28 la légende personnelle
6 ^{ème} Invitation : Vivre l'instant présent	38 la fluidité

Soit 7 cartes à placer sur le plateau et à analyser comme dans un tirage divinatoire (voir...)

Règle¹ du « jeu du GOSC² »

De 2 à 7 personnes

But du jeu : posséder une main d'au moins trois cartes d'une même invitation et aucune carte seule. La carte 50 est le joker, elle peut représenter n'importe quelle invitation.

Le jeu se joue en plusieurs séries de sept manches.

1. Chaque joueur reçoit 7 cartes distribuées l'une après l'autre, les cartes restantes constituant la pioche.
2. Après avoir pris connaissance de son jeu, le donneur pioche une carte.
3. Il organise ses cartes sans tenir compte de la numérotation, seule la couleur (le n° d'invitation) compte. Il a donc huit cartes en main.
4. Si sa main n'est pas entièrement composée de suites d'au moins deux cartes d'une même invitation et une de trois cartes, il rejette une carte à côté de la pioche, face visible. Il lui reste sept cartes. La min passe au suivant.
5. Lorsqu'un joueur compose les suites désirées, y-compris avec la carte tirée, il pose ses huit cartes et la manche est finie.

Décompte des points du gagnant

Chaque suite a une valeur différente en fonction de sa composition

2 cartes = 4 points

3 cartes = 7 points

4 cartes = 11 points

5 cartes = 14 points

6 cartes = 18 points

8 cartes = 20 points

Décompte des points des autres joueurs

Chacun pose ses cartes : il sera soustrait de sa marque le numéro de la couleur la plus élevée dans son jeu.

Exemples : 3^{ème} invitation = -3 points

7^{ème} invitation = -7 points

La carte GOSC est particulière. Elle vaut +20 points au gagnant s'il la possède, et -20 à un perdant qui l'a dans son jeu.

¹ ©Francis Maze

² Grand Organisateur des Synchronicités et Coïncidences, renommé Grand Organisateur de la Sympathie et de la Convivialité dans ce jeu.

Le jeu de l'Invitation

De 3 à 7 personnes.

But du jeu : avoir en main les sept cartes d'une même invitation

Ce jeu se base sur les règles du jeu de 7 familles. Après avoir retiré la carte 50 du jeu, on distribue 7 cartes à chaque joueur et on pose les cartes restantes au milieu de la table, en un tas qui devient alors la pioche. Celui qui a distribué joue en premier. Il demande à un autre joueur de lui donner une carte d'une invitation dont il possède une ou plusieurs cartes. Il nomme la carte demandée par son nom, en s'aidant du tableau ci-dessous.

Exemple : dans la 2^{ème} invitation, « créer, innover », je voudrais la carte de l'harmonie

Si le joueur interrogé possède la carte demandée, il la donne, sinon, il dit : « *pioche* ». Le joueur ayant demandé la carte tire alors une carte sur le tas de la pioche.

Si cette carte est celle qu'il a demandé, il dit « bonne pioche » et interroge à nouveau un joueur. Dans le cas contraire, c'est le joueur qui a été interrogé qui joue à son tour.

Le jeu se termine dès qu'un joueur dispose de toutes cartes d'une invitation.

	1^{ère} invitation Se reconnecter à la source	2^{ème} invitation créer innover	3^{ème} invitation partager communiquer	4^{ème} invitation oser, persister s'individuer
Loi de la nature	1 l'aventure	8 masculin/ féminin	15 catalyse	22 action/réaction
Création de la nature	2 se ressourcer	9 l'harmonie	16 coopération	23 l'ambition
La roue des 7 invitations	3 se centrer	10 créativité collective	17 l'agapisphère	24 l'abondance
Pratique	4 la discipline	11 le quotidien	18 crier	25 zone d'ombre
Les chakras	5 le sens du sacré	12 le sexe	19 le cœur	26 l'ego
Outils	6 la respiration	13 l'improvisation	20 les animaux	27 se redresser
Application	7 les ancrages	14 Expression	21 l'authenticité	28 la légende personnelle

	5 ^{ème} invitation faire confiance, chaque chose a un sens	6 ^{ème} invitation vivre l'instant présent	7 ^{ème} invitation se reposer
Loi de la nature	29 le principe anthropique	36 les cycles	43 la paresse
Création de la nature	30 la néguentropie	37 s'épanouir	44 enneigé
La roue des 7 invitations	31 la constance	38 la fluidité	45 la facilité
Pratique	32 les synchronicités	39 la pluie, le vent	46 la sieste
Les chakras	33 l'intuition	40 la voix	47 les besoins de base
Outils	34 la gratitude	41 sourire	48 laisser faire
Application	35 GOSC	42 la joie	49 la simplicité

L'Invitoscope® comme outil de communication

Le jeu du " qui je suis "

De 2 à 7 personnes

Règle du jeu

1. Etaler toutes les cartes au milieu de la table, images visibles
2. Chaque participant tire une carte qui lui correspond à tour de rôle, jusqu'à ce que tous en possède 7
3. Poser le plateau au centre de la table
4. Chaque joueur, l'un après l'autre, pose ses cartes sur le plateau et lit les commentaires en italique dans le livret.
5. Il(elle) explique alors pourquoi ces dernières lui correspondent en ce moment.
6. Les autres commentent

Variante : Choisir les cartes posées images non visibles.

Règle du jeu

1. Etaler toutes les cartes au milieu de la table, images visibles

Chaque participant tire une carte qui lui correspond à tour de rôle, jusqu'à ce que tous en

Le tirage quotidien

Tirez une carte au hasard après avoir étalé le jeu devant vous, et lisez dans le livret le texte correspondant à l'invitation concernée, puis celui de la carte elle-même.

Tirages avec le plateau

1. Avant le tirage, déterminer sur quel domaine il portera et s'y connecter intérieurement.
2. Etaler les 50 cartes devant soi et tirer 7 cartes au hasard³.
3. Disposer les cartes choisies sur le plateau, les regrouper par invitation, repérables à leurs couleurs, comme sur l'illustration ci-contre. La carte 50 se pose en haut à droite.
4. Analyser le tirage (voir plus loin)

³ Pour ceux qui considèrent que le choix aléatoire n'a pas de signification, il est possible de regarder les cartes et de les choisir en fonction de son ressenti. Il est alors recommandé de faire un second tirage, en aveugle, ce qui propose un autre point de vue.



Analyse des tirages

Il existe 99.884.400 façons de tirer sept cartes parmi cinquante. Cela signifie que le tirage que vous avez fait est unique et correspond au plus près au message que votre inconscient cherche à vous transmettre en vous faisant choisir ces cartes. L'analyse du tirage demande d'oser écouter son intuition.

La première lecture se fait au niveau des invitations en observant celles qui sont sur-représentées ou sous-représentées. Elles montrent dans quelle direction se diriger. On peut alors garder à l'esprit que la première invitation représente le sens, la direction, tandis que les trois suivantes invitent à la croissance et les trois dernières plutôt à lever le pied.

Les cartes elles-mêmes ont des significations spécifiques. Il est fort intéressant de faire des corrélations entre elles, et surtout de les relier à la situation particulière du consultant au moment du tirage.

Après une première analyse globale, il est utile de lire les commentaires des cartes dans le livret pour chercher un éclairage plus précis, sans s'y enfermer.

Tirage dans la relation d'aide

L'Invitoscope® peut être utilisé par une personne seule, en tirant une seule carte, qui répond à une question, ou en effectuant un tirage complet tel que décrit ci-dessus. Il est également fort pertinent d'utiliser l'Invitoscope® dans le cadre d'une relation d'aide, que ce soit dans le domaine thérapeutique ou pour du développement personnel, par un coach ou un consultant d'entreprises. Utilisé en groupe, en choisissant les cartes à plusieurs, il peut être un support puissant de réflexion et de partage.

Mode de tirage

La méthode cartésienne consiste à choisir sept cartes en les regardant. Elle présente l'avantage d'être un bon support de réflexion. Elle a cependant deux limites. D'une part, cela peut entraîner d'éviter les cartes qui dérangent. D'autre part, le tirage cartésien demande du temps pour choisir les cartes, tandis que le tirage "goscien"⁴, c'est-à-dire un choix en aveugle, est plus facile et plus rapide. Pour les animations de groupe, il est possible de faire d'abord un tirage cartésien, qui montre « voilà où nous pensons aller », suivi d'un tirage aléatoire qui propose alors un autre point de vue.

Tirages de couple, de groupe ou de relation

L'invitoscope® peut également être utilisé à profit dans le cadre d'une relation de couple, d'amitié, ou de groupe. Pour un couple ou de groupe, le tirage peut se faire en choisissant les cartes à tour de rôle. L'analyse porte alors sur le couple ou le groupe, le projet...

Feuille de tirage. Pour noter les tirages

⁴ Goscien vient de GOSC Grand Organisateur des Synchronicités et Coïncidences

Feuille de tirage

	5^{ème} invitation Faire confiance Chaque chose a un sens									
4^{ème} invitation Oser, persister, s'individuer	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>					6^{ème} invitation Vivre l'instant présent				
<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>					1^{ère} invitation Se reconnecter à la source	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>				
3^{ème} invitation Partager, communiquer	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>					7^{ème} invitation Se reposer				
	2^{ème} invitation Créer innover	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>								

Nom :

Date :



- *Décoder la vie sous l'éclairage des lois de la physique est un domaine qui a toujours accompagné Hervé Bellut, l'incitant à étudier l'astrophysique et la physique quantique, puis à partir à l'exploration intérieure à travers la psychanalyse, la méditation et l'enseignement du yoga.*

Approche à la fois de la science et du quotidien, ce livre, sur lequel s'appuie l'invitoscope®, nous convie avec enthousiasme à redécouvrir nos possibilités, à retrouver du sens, à vivre plus simplement et plus pleinement, vers une harmonie avec l'environnement et l'entourage.

Pour davantage d'informations sur les stages, conférences et ateliers proposés dans le cadre des 7 invitations et de l'invitoscope®, contacter Hervé Bellut (courriel hervé.bellut@free.fr) ou consulter www.yogatoulouse.org pour les particuliers, et www.cohesence.fr pour les entreprises et collectivités.

Ses livres :

