



Pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans

LE JEU EN BREF

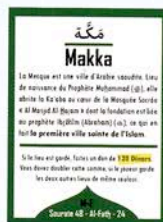
Contrairement aux autres jeux d'affaires, ce jeu ne récompense pas les joueurs pour l'accumulation de richesses, mais plutôt pour l'accumulation de bonnes actions. Le gagnant de ce jeu est le premier joueur à construire une mosquée, ce qui nécessite de nombreux dons. La victoire est célébrée par tous lorsque le gagnant construit la mosquée dans son lieu. Au milieu de toute cette bonté, les joueurs traversent les lieux mentionnés implicitement et explicitement dans le Coran. Ce jeu est un moyen agréable pour inculquer aux enfants une valeur : **Se plaisir à faire de bonnes actions.**

CONTENU

Plateau de jeu, 6 pions, 6 DÔMES, 6 SUPPORTS, 18 BRIQUES, 15 cartes de FOI, 15 cartes DESTIN, 24 ACTES, 1 liasse de billets (15 x 500, 40 x 100, 40 x 50, 40 x 20, 40 x 10), 2 dés.

Les **24 ACTES** des lieux décrivent brièvement les différents lieux mentionnés dans le Coran.

Les cartes de **FOI** et **DESTIN** peuvent demander aux joueurs des faits sur les lieux ou réciter des versets du Coran, etc.



ACTE

DESTIN



FOI

Remarque : La monnaie utilisée est le **Dinar**, ce mot est cité dans le Coran, le Dinar était une monnaie de la dynastie Omeyyades.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de construire une mosquée. Le premier joueur qui termine la construction de sa mosquée sur un de ses lieux gagne.

PRÉPARATION

1. Un joueur fait le rôle de « **Amîn Bayt al-mâl** » (le directeur du trésor). Ce joueur tient « Bayt al-mâl » et il peut aussi participer au jeu. Il s'occupe de distribuer l'argent, les ACTES, les SUPPORTS et les BRIQUES tout au long de la partie.

2. Amîn Bayt al-mâl donne **1400 Dinars** à chacun des joueurs :

1 x 500 Dinars

5 x 100 Dinars

5 x 50 Dinars

5 x 20 Dinars

5 x 10 Dinars



3. Amîn Bayt al-mâl sépare les cartes FOI et DESTIN en deux piles distinctes et il mélange chaque pile. Il doit ensuite les disposer, face cachée, sur l'endroit prévu sur le plateau de jeu.

4. Il mélange ensuite soigneusement les ACTES et il les distribue de la façon suivante :

Si 2 ou 3 joueurs: **4 ACTES chacun.**

Si 4 ou 5 joueurs: **3 ACTES chacun.**

Si 6 joueurs: **2 ACTES chacun.**

5. L'argent restant, les ACTES, les SUPPORTS, les BRIQUES et les DÔMES vont au directeur du trésor.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case « **DÉPART** ».

2. Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance les **deux dés** et avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu. Il doit suivre les instructions figurant sur la case sur laquelle il s'arrête. Les dés passent ensuite au joueur à gauche.

ARRÊT OU PASSAGE PAR LA CASE « DÉPART »

Chaque fois qu'un joueur passe ou s'arrête sur la case « **DÉPART** », il reçoit **200 Dinars** du directeur du trésor.

ARRÊT SUR LES CASES « FOI » OU « DESTIN »

Lorsque vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, vous devez prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant et suivre les instructions de la carte. La carte est ensuite placée sous le paquet correspondant.

ARRÊT SUR UN LIEU N'APPARTENANT À PERSONNE

- Si un joueur s'arrête sur un lieu qui n'appartient à aucun joueur, il peut l'acheter en payant à « **Bayt al-mâl** » le prix indiqué sur la case. Le joueur reçoit en échange l'ACTE qui doit le garder face visible devant lui.
- Si le joueur ne veut pas devenir le propriétaire du lieu, tout joueur peut faire l'offre et en devenir le propriétaire incluant le joueur qui vient de s'arrêter sur ce lieu. L'ACTE est donné au joueur qui est prêt à faire le don le plus haut.
- Les offres commencent obligatoirement à un montant minimal de **20 Dinars**.
- **AUCUN ÉCHANGE D'ACTES NE PEUT ÊTRE FAIT ENTRE LES JOUEURS.**

ARRÊT SUR UN LIEU APPARTENANT DÉJÀ À UN AUTRE JOUEUR

- Si un joueur s'arrête sur un lieu appartenant à un autre joueur, il contribue à la construction de la mosquée du lieu en faisant le don indiqué sur l'**ACTE correspondant**.
- Si un joueur est le propriétaire de tous les lieux de même groupe de couleurs, il reçoit le **double** des dons désignés dans l'ACTE.
- Si un joueur est incapable de faire le don complet, il donne la somme qu'il a et le jeu continue (le joueur reste dans le jeu).

ARRÊT SUR LA CASE « AL-I'TIKÂF »

- Un joueur qui s'arrête sur la case « AL-I'TIKÂF » (la retraite pieuse), fait une retraite pieuse en attendant son prochain tour (*il jouera le prochain tour*).

ARRÊT SUR LA CASE « ALLEZ FAIRE AL-I'TIKÂF »

Si un joueur s'arrête sur la case « Allez faire AL-I'TIKÂF », il passe immédiatement sur la case « AL-I'TIKÂF » et **il manquera 1 TOUR.**

- Le joueur ne peut pas percevoir le salaire de **200 Dinars**, parce qu'il ne passe pas par la case de « **DÉPART** ».
- En terminant « AL-I'TIKÂF », le joueur doit donner **40 Dinars** à la communauté et *il reçoit gratuitement une BRIQUE même s'il n'a pas un SUPPORT.*
- Même pendant « AL-I'TIKÂF », le joueur peut recevoir les dons d'autres joueurs.

Remarque : Vous avez le droit à une seule BRIQUE, si la prochaine fois vous vous arrêtez sur la case « Allez faire AL-I'TIKÂF », ou vous tirez une carte DESTIN qui vous indique d'aller faire « AL-I'TIKÂF » ou vous faites trois doubles à la suite, *vous n'aurez pas le droit à une autre BRIQUE.*

ARRÊT SUR LES CASES SPÉCIALES

Lorsque vous vous arrêtez sur l'une de ces cases (Grotte de Thawr, grotte de Hirâ', la mosquée du Prophète (ﷺ), Al-Ka'ba), vous devez payer votre visite à « **Bayt al-mâl** », le montant est indiqué au bas de chaque case.

ARRÊT SUR LA CASE « RÉCOMPENSE »

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous récupérez l'argent qui se trouve sur le plateau (DONS À LA COMMUNAUTÉ).

DOUBLES

Un joueur qui fait un double, se déplace de la somme des dés et effectue l'opération de la case sur laquelle son pion s'arrête. Le joueur relance ensuite et se déplace à nouveau. Si le joueur fait **trois doubles à la suite**, passe immédiatement à la case « **AL-I'TIKÂF** » sans passer par la case de « **DÉPART** ».

CONSTRUIRE UNE MOSQUÉE

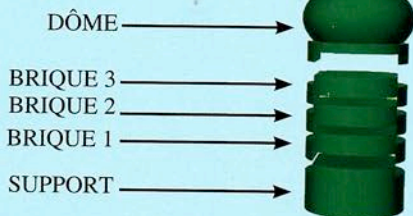
Le joueur doit posséder **3 lieux d'un même groupe de couleurs** pour commencer la construction de sa mosquée. La mosquée est construite dans n'importe quel lieu du groupe de couleurs. Chaque joueur construit une seule mosquée. Chaque joueur construit avec la couleur de son pion.

Une mosquée est composée de :

1er : un SUPPORT

2^e : trois BRIQUES

3^e : un DÔME



LE SUPPORT

Les SUPPORTS sont acquis selon une de ces deux méthodes :

1- COMPLÉTEZ LE GROUPE DE COULEUR D'UN AUTRE JOUEUR

Un joueur peut obtenir un SUPPORT en donnant **un ou plusieurs ACTES** à un autre joueur qui a besoin de cet ou ces ACTES **pour compléter un groupe de couleurs** (s'il a un seul ACTE, il faut lui donner 2 ACTES de même couleur, ou un seul ACTE, s'il en a deux).



Donc, si un joueur permet à un autre joueur d'avoir 3 lieux d'un même groupe de couleurs le joueur reçoit un SUPPORT. C'est la méthode la plus rapide pour obtenir un SUPPORT.

Un joueur ne peut refuser le don d'ACTES.

2- FAITES LE SACRIFICE

Un joueur ne peut faire de SACRIFICE que lorsqu'il est impossible d'utiliser la méthode n°1 (*tous les autres joueurs ont 3 lieux du même groupe de couleurs*). Le SACRIFICE se fait en ne jouant pas pendant **2 TOURS**. Pendant ces 2 tours, *le joueur ne reçoit pas de dons des autres joueurs (lorsque les autres joueurs s'arrêtent sur ses lieux)*. Après les **2 tours manqués**, le joueur **reçoit gratuitement un SUPPORT du directeur du trésor**.

Remarque : un joueur peut utiliser les méthodes n° 1 ou n° 2 pour obtenir un SUPPORT même *s'il ne possède pas les trois lieux du même groupe de couleurs*. Dans ce cas, le joueur reçoit et maintient le SUPPORT jusqu'à ce qu'il puisse être utilisé. Un seul SUPPORT peut être acquis par chaque joueur.

ACHAT D'UN ACTE

Dans le cas où la situation d'un ou plusieurs joueurs est bloquée (il a ou ils ont plusieurs ACTES **d'une seule couleur**, et tous les lieux sont occupés). Dans ce cas, le joueur peut acheter **UN SEUL ACTE** à un prix convenu entre les deux joueurs.

LES BRIQUES



Elles peuvent être acquises après qu'un SUPPORT *soit placé sur un lieu*.

Les BRIQUES sont acquises en donnant au directeur du trésor **400 Dinars** pour chaque BRIQUE. *Une seule BRIQUE peut être acquise à la fois. Cela doit être fait immédiatement après le passage par la case de « DÉPART ».*

Si un joueur ne parvient pas à acheter une BRIQUE (il n'en a pas l'argent suffisant), il doit attendre d'avoir cet argent avant d'acquérir une BRIQUE.

LE DÔME



Le DÔME est utilisé pour finaliser la construction de la mosquée du joueur. **600 Dinars** doivent être donnés au directeur du trésor, et toutes les règles qui s'appliquent à l'acquisition des BRIQUES s'appliquent également au DÔME (voir « LES BRIQUES »).

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque le premier joueur a terminé la construction de sa mosquée, les autres joueurs peuvent continuer le jeu s'ils veulent.

RÉFÉRENCE

- 1- Dictionnaire des lieux mentionnés dans le Coran - *Saad bin Abdullah bin Ibrahim bin Junaidel*
- 2- Atlas des lieux mentionnés dans le Coran - *Sami bin Abdullah Al-Maghlûth*

(sur les ACTES)

M-E : mentionné explicitement **M-I** : mentionné implicitement

LA RÈGLE DU JEU EN VIDÉO

www.osratouna.com/almasjid

Les six piliers de la foi en Islam sont :

- 1- L'unicité d'ALLAH constituée par :
 - L'unicité de la SEIGNEURIE
 - L'unicité de LA DIVINITE
 - L'unicité des Noms et des Attributs
- 2- La foi aux Anges.
- 3- La foi aux Livres célestes.
- 4- La foi aux Messagers.
- 5- La foi au Jour du Jugement Dernier.
- 6- La foi au Destin, qu'il soit bon ou mauvais.

NOS JEUX



NOS APPLICATIONS

app.osratouna.com



www.facebook.com/osratouna



www.youtube.com/osratouna

www.youtube.com/paradisvoice



www.twitter.com/osratouna