

DEEN

CHALLENGE

CE JEU CONTIENT :

- 30 cartes « Quizz Junior » (150 questions),
- 30 cartes « Quizz Expert » (150 questions),
- 65 cartes de « DÉFI » (195 défis), • 1 règle du jeu,
- 60 jetons, • 1 sablier de 90 secondes
- Roulette • Bloc-notes, • 1 Crayon.

De 2 à 6 joueurs,
À partir de 7 ans,
Durée moyenne 25 minutes.

BUT DU JEU :

Être le premier joueur (équipe) à remporter 10 jetons.

LES COMPOSANTS DU JEU

LES CARTES :

Il y a deux types de cartes, des cartes « QUIZZ » avec chacune 5 questions de couleurs différentes et les cartes « DÉFI » avec chacune 3 actions différentes.

- **Cartes QUIZZ** : Ce sont des cartes questions-réponses, chaque carte contient cinq catégories de questions, leurs couleurs correspondent aux couleurs des cases de la roulette (**En rouge**: le Coran, **en bleu** : questions générales sur l'islam, **en vert** : les prophètes, **en jaune** : le Prophète Muḥammad (ﷺ) et **en violet** ; les 5 piliers de l'islam). Les cartes Quizz « Junior » sont destinées aux joueurs **de moins de 18 ans**. Les cartes Quizz « Expert » quant à elles, sont destinées aux joueurs **de plus de 18 ans**.

Question-réponse
« Le Coran »

Question-réponse
« Les prophètes (ﷺ) »

Question-réponse
« Les 5 piliers de l'islam »

Question-réponse
« Générales »

Question-réponse
« Le Prophète Muḥammad (ﷺ) »

Quelle est la Sourate la plus longue du Saint Coran ?
Sourate 2 – Al-Baqara (La Vache).

Quel est le premier pilier de la Foi ?
Croire en Allah (al-Imānu bi-Allah) الإيمان بالله.

Quel prophète comprenait le langage des animaux ?
Le Prophète Salaymān (Solomon) (ﷺ).

Quelle est la tribu d'origine du Prophète Muḥammad (ﷺ) ?
Quraysh.

Quelle est la première personne qui effectua le parcours entre Ag-Ṣafā et Al-Maqāwa ?
Hājar (Āgar) femme d'Ibrāhīm (Abraham) (ﷺ).

• **Cartes « DÉFI »** : Ce sont des cartes d'actions, chaque carte contient trois actions de la même couleur et même nom que les cases de la roulette (**en orange** : Mimer, **en rose** : Deviner, **en turquoise** : Dessiner).

Remarque : Pour le mode « Expert », des restrictions (difficultés supplémentaires) sont éventuellement prévues et indiquées sur les cartes.

Mimer : Mime en silence. Tu n'as pas le droit de toucher ou pointer du doigt les choses se trouvant autour de toi.

Restrictions pour les « experts » :

Dos : Le joueur mime le mot en donnant le dos **à ses adversaires (Jeu individuel) , à ses coéquipiers (Jeu en équipe)**,

Main : Le joueur mime le mot en mettant sa main gauche derrière son dos,

Pied : Le joueur mime le mot en levant son pied droit.



Deviner : Donne des indices à tes adversaires pour leur faire deviner le mot. Tu ne peux pas utiliser de traductions ou de mots ayant la même racine que la réponse. Tu peux donner les mots d'affilée ou bien attendre des réponses avant de donner les autres.

Restrictions pour les « experts » :

Deux mots : Le joueur fait deviner le mot à l'aide de deux mots,

Trois mots : Le joueur fait deviner le mot à l'aide de trois mots.

Dessiner : Utilise seulement un crayon et du papier. Tu ne peux pas dessiner des lettres ou des chiffres.

Restrictions pour les « experts » :

Un trait : Le joueur n'a pas le droit de lever son crayon. Si le joueur lève son crayon, il perd.

Yeux fermés : Le joueur doit dessiner les yeux fermés. Si le joueur ouvre ses yeux, il perd.

Autre main : Le joueur doit utiliser « l'autre main » pour dessiner. Si tu es droitier, utilise ta main gauche et vice versa.

• LA ROULETTE (12 CASES) : (5 quizz, 3 défis et 4 cases spéciales)

Avant de commencer à l'utiliser, vous devez assembler la roulette de la façon suivante :
Glissez la base sous la roulette, dans le trou central, puis emboîtez la flèche par-dessus.

Les cases « QUIZZ » :

Case ROUGE : Questions sur le Coran,

Case BLEUE : Questions générales sur l'islam,

Case VERTE : Questions sur les prophètes (ﷺ),

Case JAUNE : Questions sur le Prophète Muhammad (ﷺ),

Case VIOLETTE : Questions sur les 5 piliers de l'islam.

Les cases « DÉFI » :

Case ORANGE « MIMER » : Le joueur mime le mot sans parler,

Case ROSE « DEVINER » : Le joueur fait deviner le mot,

Case TURQUOISE « DESSINER » : Le joueur fait deviner le mot en dessinant,



Les cases « SPÉCIALES » :

Case « PASSER » : Le joueur (équipe) passe son tour,

Case « RELANCER » : Le joueur (équipe) doit relancer encore une fois la roulette, **s'il retombe sur la même case, il passe son tour,**

Case « CHOISIR » : Le joueur (équipe) détermine la couleur de sa question ou le type de défi à réaliser,

Case « GAGNER » : Le joueur (équipe) gagne un jeton **PUIS IL RELANCE ENCORE UNE FOIS LA ROULETTE, s'il retombe sur la même case, il retourne le jeton et il passe son tour.**

• LE SABLIER :

Nous l'utilisons exclusivement sur les cases « DÉFI ». Les joueurs disposent de **90 secondes** pour relever leur DÉFI.

PRÉPARATION

- Placer la roulette au centre de la table,
- Trier les cartes par catégorie (QUIZZ expert, QUIZZ junior et DÉFI), les mélanger séparément et placer chaque catégorie sur la table, face cachée.
- Placer le sablier de façon à ce que tous les joueurs y accèdent facilement.

JOUER INDIVIDUELLEMENT

- Le joueur le plus âgé lance la roulette pour déterminer la couleur de la question ou le défi (ou case spéciale) qui lui sera demandé.

- S'il tombe sur une case « QUIZZ », le joueur placé **à sa gauche** prend une carte correspondant à son niveau et lui pose la question.

- Bonne réponse ? Il gagne un jeton et son tour est terminé.
- Mauvaise réponse ? Son tour est terminé.

La carte est remise après sous le tas correspondant.

- S'il tombe sur une case « DÉFI », **le joueur lui-même prend la carte « DÉFI ».**

On retourne le sablier et le joueur dispose **de 90 secondes** pour faire deviner le mot **à ses adversaires.**

Le premier adversaire qui trouve la réponse **gagne un jeton, le joueur** aussi **gagne un jeton.**

Si 2 ou plusieurs adversaires trouvent la bonne réponse en même temps, ils gagnent tous un jeton.

Si aucun adversaire ne devine jusqu'à épuisement du temps imparti, **le joueur ne gagne rien** et la carte « DÉFI » doit être remise sous le tas correspondant.

ATTENTION : Les « Experts » doivent toujours appliquer les restrictions dans les défis.

- C'est au joueur suivant de jouer (**joueur à droite du joueur précédent**). Il lance la roulette et exécute l'activité qui correspond à la case sur laquelle il tombe.

Si vous jouez une partie entre « experts », vous pouvez mélanger les deux catégories de cartes (expert et junior) pour jouer.

Notre conseil : Si vous êtes plus de trois joueurs, nous vous conseillons de jouer en équipe.

JOUER EN ÉQUIPE

Si vous voulez jouer en équipe, vous avez deux possibilités :

- Soit, vous formez des **équipes mixtes** (expert et junior),
- Soit, vous formez des équipes « experts » d'une part et des équipes « Juniors » d'autre part.

Faites des équipes avec le même nombre de joueurs si vous pouvez.

C'est la même règle du jeu qui s'applique sauf pour les cases « DÉFI ».

1. ÉQUIPES MIXTES :

Vous devez mélanger les deux catégories de cartes (expert et junior) pour jouer.

L'équipe dont la flèche s'est arrêtée sur les cases « QUIZZ » ou « DÉFI » détermine si le joueur sera un « Junior » ou un « Expert » : Si par exemple l'équipe a choisi un « Junior » pour réaliser le défi ou répondre à la question, alors toutes les autres équipes choisissent un « Junior » pour ce tour. Si c'est un « Expert », tous les joueurs seront des « Experts » pour ce tour.

Si l'équipe tombe sur un défi, on retourne le sablier et le joueur dispose de 90 secondes pour faire trouver le mot **non pas à ses adversaires, mais à son équipe**. Si l'équipe trouve le mot, elle gagne un jeton et son tour est terminé.

2. ÉQUIPES JUNIORS/EXPERTS :

Si les équipes sont délibérément des équipes « Juniors » contre des équipes « Experts », placez les cartes « Junior » et les cartes « Expert » sur deux emplacements différents, les DÉFIS se passent alors de la même façon, comme décrit précédemment : le joueur de l'équipe dispose de 90 secondes pour faire trouver le mot à **son équipe**. Si une équipe tombe sur une case « QUIZZ », l'équipe **à sa gauche** lui pose une question correspondant à son niveau.

Partie avec un animateur : Le rôle d'animateur peut être assuré par un parent ou un enseignant, etc. Celui-ci devient le maître du jeu et il sera chargé de tirer les cartes, lire les questions et montrer les w aux joueurs. L'animateur ne joue pas pendant toute la partie.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur (ou équipe) obtient **10 jetons**, celui-ci gagne la partie.

NOS APPLICATIONS : app.osratouna.com

© 2020 Osratouna. Tous droits réservés.



www.facebook.com/osratouna



www.youtube.com/osratouna



www.twitter.com/osratouna