

## Ce jeu contient :

- 150 cartes « Quizz », chaque carte possède 2 niveaux :
  - Niveau « junior » [moins de 15 ans] : 150 questions,
  - Niveau « expert » [plus de 15 ans] : 150 questions,
- 100 cartes de DÉFI,
- 1 règle du jeu,
- 6 pions,
- 1 plateau,
- 1 sablier de 90 secondes.

De 2 à 6 joueurs,  
À partir de 7 ans,  
Durée moyenne 45 minutes.

## But du jeu :

Le vainqueur est le premier à avoir parcouru le tour du plateau en répondant aux différentes questions et en relevant les défis.

## Les composants du jeu :

### Le plateau :

C'est un circuit qui se compose de différents types de case :



**Case « QUIZZ » :** Le joueur répond à une question sur les prophètes (ﷺ), selon son niveau (« junior » ou « expert »),



**Case « DÉFI » :** Le joueur mime ou fait deviner le mot qui se trouve sur la carte « DÉFI »,



Le joueur avance immédiatement d'une case,



Le joueur avance immédiatement de deux cases.

### Les cartes :

- **Quizz :** Ce sont des cartes questions-réponses.

Question-réponses « Junior » →

Question-réponses « Expert » →

Numéro de la bonne réponse « Junior » →

Numéro de la bonne réponse « Expert » →

Nombre de cases à franchir →

**Junior**

Quel prophète connaissait le langage des animaux ?

- 1- Isâ (Jésus, ﷺ)
- 2- Dâwûd (David, ﷺ)
- 3- Shu'ayb (ﷺ)
- 4- Sulaymân (Salomon, ﷺ)

**Expert**

« Et pour lui, nous avons amolli le fer. » Coran (Sourate 34 : 10). De quel prophète parle-t-on dans ce verset ?

- 1- Sâlih (ﷺ)
- 2- Sulaymân (Salomon, ﷺ)
- 3- Dâwûd (David, ﷺ)
- 4- Nûh (Noé, ﷺ)

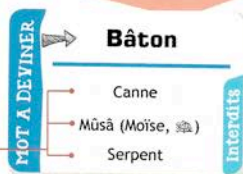
Réponse

4

5

+1

• (Carte « DÉFI ») : **Mot à deviner** : Donne des indices à tes adversaires (ou aux membres de ton équipe\*) pour leur faire deviner le mot sans prononcer **les mots interdits**.



- Aucune partie d'un mot à deviner ne peut être donnée comme indice. Par exemple, si **veau d'or** est le mot à faire deviner, vous ne pouvez pas dire **veau** ou **or**.
- Aucun mot dérivé du mot à deviner ne peut être donné comme indice, si par exemple « **Évangile** » est le mot à deviner, vous ne pouvez pas dire « **Évangélique** ».
- Vous ne pouvez pas indiquer que le mot « **sonne comme** » ou « **rime avec** » un autre mot.
- Vous ne pouvez pas dire le mot à faire deviner ou les mots interdits dans une **autre langue**.
- Si le mot à faire deviner est le nom d'un **Prophète** (ﷺ), vous n'avez pas le droit de dire « **Prophète** » ou « **Message** ».

• (Carte « DÉFI ») : **Mime** : Mime ce qui est sur la carte. Tu peux faire des gestes, mais tu n'as pas le droit de parler, de toucher ou pointer du doigt les choses se trouvant autour de toi.



### Le sablier :

Nous l'utilisons exclusivement sur les cases « DÉFI ».

Les joueurs disposent de **90 secondes** pour relever leur DÉFI.

### Préparation :

- Placer le plateau de jeu au centre de la table,
- Trier les cartes par catégorie (QUIZZ et DÉFI), les mélanger et placer chaque catégorie sur la table, face cachée.
- Placer le sablier de façon à ce que tous les joueurs y accèdent facilement.
- Chaque joueur (ou équipe\*) choisit son pion et le place sur la case de départ.

### Déroulement du jeu :

- Le joueur le plus âgé pioche la première carte « QUIZZ » et pose une question correspondante au niveau du joueur (ou équipe\*) qui se trouve à sa droite.

**Remarque importante** : La case « DÉPART » est considérée comme une case « QUIZZ ».

### Si la réponse est correcte

- Le joueur **avance du nombre de points** indiqué sur la carte (QUIZZ) :

- Si le joueur tombe sur une case « **QUIZZ** », **son tour est terminé**, il doit attendre, **le prochain tour** pour répondre à une nouvelle question.
- Si le joueur tombe sur une case **(+1, +2)**, il avance **immédiatement** et il doit attendre, le prochain tour pour répondre à une nouvelle question.
- S'il tombe sur une case « **DÉFI** », il joue **immédiatement** le défi correspondant. Puis il attend le prochain tour pour répondre à une nouvelle question.

### Si la réponse est incorrecte

- Le joueur n'avance pas. Il doit attendre le prochain tour pour répondre à une nouvelle question. C'est au tour du joueur placé à sa droite de poursuivre le jeu.

Si le joueur tombe sur une case « **DÉFI** », **contrairement aux cases QUIZZ, il doit jouer immédiatement**. Il retourne discrètement la carte « **DÉFI** » pour savoir ce qu'il doit faire deviner à ses adversaires.

- S'il a une carte « **MIME** », il doit juste mimer sans parler.
- S'il a une carte « **MOT À DEVINER** », il peut parler.

On retourne le sablier et le joueur dispose de **90 secondes** pour faire deviner le mot à ses adversaires (ou à son équipe\*).

**Le premier adversaire** qui trouve la réponse avance d'**une case** s'il est « **Expert** » et **deux cases** s'il est « **Junior** ». **Le joueur** aussi avance son pion d'**une case** s'il est « **Expert** » et **deux cases** s'il est « **Junior** ».

Si 2 ou plusieurs adversaires trouvent la bonne réponse en même temps, ils avancent leur pion selon leur niveau (1 case « **Expert** » 2 cases « **Junior** »).

Si aucun adversaire ne devine jusqu'à épuisement du temps imparti, **le joueur doit reculer d'une seule case** et la carte « **DÉFI** » doit être mise de côté. Par la suite, le joueur qui a réalisé le défi doit poser une question au joueur de sa droite.

**Remarque très importante (Cas particulier) :** Si par exemple un **joueur A** est sur la case « **DÉFI** » et il réussit à faire deviner le mot, et c'est le **joueur B** qui trouve le mot. Ce dernier avance **d'une case** s'il est « **Expert** » et **deux cases** s'il est « **Junior** ». Si en avançant, il tombe sur une case « **DÉFI** », **il doit absolument l'éviter en avançant d'une autre case**.

## Fin de la partie :

Dès qu'un joueur (ou équipe\*) atteint ou dépasse la case ARRIVÉE, celui-ci gagne la partie.

## \* Jouer en équipe :

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

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

Faites des équipes avec le même nombre de joueurs. Le jeu est plus rapide et plus amusant quand le nombre d'équipes est réduit.

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

- Si vous avez formé des **équipes mixtes** :

On retourne le sablier et le joueur dispose de 90 secondes pour faire trouver le mot à **son équipe**. Si l'équipe trouve le mot, elle avance d'**une seule case**, sinon elle recule d'**une seule case**.

- Si vous avez formé des équipes « **Expert** » et « **Junior** » :

On retourne le sablier et le joueur a 90 secondes pour faire trouver le mot à **son équipe**. Si l'équipe trouve le mot, elle avance d'**une seule case** si elle est « **Expert** » et **deux cases** si elle est « **Junior** ». Si elle ne trouve pas le mot, elle recule d'**une seule case**,

**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 défis aux joueurs. L'animateur ne joue pas pendant toute la partie.

## Faire varier la durée ou la difficulté :

### 1- Pour une partie difficile

Toutes les questions sont à choix multiple. Il suffit de ne pas lire les propositions pour corser nettement la difficulté.

### 2- Pour une partie plus longue

Si on souhaite que la partie dure plus longtemps, on décidera que toutes les bonnes réponses font avancer d'une seule case.

**NOS APPLICATIONS :** [app.osratouna.com](http://app.osratouna.com)



[www.facebook.com/osratouna](http://www.facebook.com/osratouna)



[www.youtube.com/osratouna](http://www.youtube.com/osratouna)



[www.twitter.com/osratouna](http://www.twitter.com/osratouna)