

# Règles du jeu

## هريسة HARISSA — le jeu —

### Aperçu et but du jeu

Le premier jeu de culture générale 100% tunisienne !

Dans ce jeu de culture générale sur la Tunisie, pimenter vos moments en famille ou entre amis en testant vos connaissances tout en vous amusant ! Le gagnant est un incontestable sur une majorité de questions, toutes catégories et tous niveaux de difficulté confondus sur la Tunisie ! Le perdant devra manger une cuillère d'harissa pour se rappeler le goût de la défaite et réviser pour la prochaine fois !

### Contenu du jeu

- 150 cartes de questions (3 questions par carte)
- 3 cartes de couleurs : vert, orange, rouge
- 1 dé indiquant le niveau de difficulté des questions
- Un tube de Harissa Tucal

### Matériel à prévoir

- Un papier et un crayon pour noter les scores
- Un sablier de 1 minute ou un chronomètre

### Mise en place / Déroulement de la partie

Mélanger les cartes par catégories puis placer les questions par piles. Il y a 10 catégories de questions, donc 10 piles de cartes à prévoir :

1. Histoire
2. Géographie
3. Musique
4. Cuisine
5. Télévision
6. Sport
7. Personnalités connues
8. Cinéma
9. Proverbes
10. Dates clés

Il y a 3 niveaux de difficulté de questions, qui sont représentés par le nombre de piments sur chaque carte :

- Masta Lasta : Facile
- Mwawzwa : Moyen
- Harra Techoui : Difficile

Les cartes de couleurs permettent de déposer les cartes par piles en fonction des réponses :

- Bonne réponse : carte verte
- Option "passer" la question : carte orange
- Mauvaise réponse : carte rouge

Durant tout le jeu, c'est toujours à l'équipe adverse de poser les questions. Les équipes se posent les questions chacune leur tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre. L'équipe qui remporte une manche démarre la manche suivante. En cas d'égalité, les équipes ex aequo se départagent en lançant le dé, celle qui obtient le plus de piments démarre la manche suivante. Pour toutes les manches, chaque réponse prononcée sera comptabilisée (bonne ou mauvaise). Pas de deuxième réponse possible pour une même question. Il va falloir réfléchir vite !

### Première manche

**Questions sans limite de temps + Tous niveaux de difficulté confondus + 2 catégories imposées par l'adversaire**

Les équipes lancent le dé chacune leur tour. Celle qui obtient le nombre de piments le plus élevé (équipe 1) choisit deux (2) catégories différentes de questions qui seront imposées à l'équipe à sa gauche (équipe 2). Les points seront comptabilisés comme suit pour cette manche :

• **Bonne réponse :**

- Question Masta Lasta (facile) : 10 points
- Question Mwawzwa (moyenne) : 20 points
- Question Harra Techoui (difficile) : 30 points

• **Mauvaise réponse : 0 point**

• **Il n'est pas possible de passer une question.**

L'équipe 1 choisit deux (2) catégories et lit les six (6) questions à l'équipe à sa gauche (équipe 2). L'équipe 2 choisit à son tour deux (2) catégories, obligatoirement différentes des deux déjà choisies par l'équipe 1, et lit les six (6) questions à l'équipe à sa gauche. Et ainsi de suite, toujours en sélectionnant des catégories différentes de celles précédemment choisies dans la manche. Les cartes utilisées pour cette manche sont mises de côté et ne peuvent pas être réutilisées dans les manches suivantes.

### Deuxième manche

**Temps limité (1 minute) + Niveau de difficulté surprise + 5 catégories au choix de l'équipe qui répond**

Placer les cartes de couleurs (vert, orange et rouge) devant l'équipe qui commence à poser les questions pour ce tour afin de faciliter la comptabilisation des points. Préparer une cuillère d'harissa pour déguster les cartes qui seront passées. Les points seront comptabilisés comme suit pour cette manche :

• **Bonne réponse :**

- Question Masta Lasta (facile) : 10 points
- Question Mwawzwa (moyenne) : 20 points
- Question Harra Techoui (difficile) : 30 points

• **Passer la question :** 0 point. Il est possible de passer (1) question par équipe sans conséquence. A partir de la deuxième question passée, manger une (1) cuillère de harissa pendant le tour pour chaque question passée.

• **Mauvaise réponse :** - 10 points

• **Points bonus :** pour cinq (5) bonnes réponses : + 10 points

Chaque équipe dispose d'une (1) minute pour répondre à un maximum de questions parmi cinq (5) catégories différentes de son choix. L'équipe (1) choisit cinq (5) catégories différentes et lance le dé pour déterminer le niveau de difficulté des questions qui lui seront posées pour cette manche. Lancer le chrono. L'équipe à sa droite lui lit les questions des catégories choisies. Chaque question passée doit être remplacée par une autre question de la même catégorie et du même niveau de difficulté. Les points sont comptabilisés à la fin de chaque minute. Placer les cartes utilisées en bas de la pile de chaque catégorie correspondante.

### Troisième manche : tout peut changer !

**Questions sans limite de temps + Niveau de difficulté surprise + Une carte par catégorie**

Placer les cartes de couleurs (vert, orange et rouge) devant l'équipe qui commence à poser les questions pour ce tour. L'équipe qui commence pioche une (1) carte par catégorie, soit dix (10) cartes. L'équipe à sa gauche lance le dé pour déterminer le niveau de difficulté des questions qui lui seront posées. Par exemple, si elle obtient "deux piments", elle se verra lire toutes les questions Mwawzwa des dix (10) cartes piochées. Les équipes comptabilisent les points et passent à l'équipe suivante. Il n'y a pas de limite de temps, mais afin de pimenter le jeu et éventuellement retourner la situation, les points seront comptabilisés comme suit pour cette manche :

• **Bonne réponse : 50 points**

• **Mauvaise réponse : - 50 points**

• **Il n'est pas possible de passer une question.**

### En cas de tricherie

Si l'un des joueurs triche, il doit immédiatement manger une (1) cuillère d'harissa. En cas de récidive, il doit manger deux (2) cuillères d'harissa. En cas de jeu en équipe, le joueur qui triche pénalise son équipe et toute l'équipe doit alors manger une (1) cuillère d'harissa. En cas de récidive du même joueur ou d'un autre joueur de la même équipe, toute l'équipe doit manger deux (2) cuillères d'harissa.

### En cas d'égalité

En cas d'égalité des scores, les équipes concernées font un dernier tour de questions pour se départager. Chaque équipe choisit une catégorie et l'équipe à sa droite lui lit la question Harra Techoui (difficile) de la catégorie choisie. Toute mauvaise réponse est éliminatoire. - Si toutes les équipes ne répondent pas correctement, elles sont toutes perdantes. - Si toutes les équipes répondent correctement, elles continuent à se poser des questions Harra Techoui (difficile) de la catégorie de leur choix jusqu'à élimination directe à la première mauvaise réponse.

### Fin de la partie

La partie se termine à la fin des trois manches. Les équipes comptabilisent les points pour les trois manches, et l'équipe ayant le moins de points au total doit manger une (1) cuillère d'harissa !

En cas d'égalité, les joueurs des équipes éliminées lors de la dernière épreuve doivent manger une (1) cuillère d'harissa chacun !

*\* Pour les allergiques et les sensibles à l'harissa ainsi que les enfants, nous comptons sur votre bon sens : ne vous forcez pas à manger la cuillère et utilisez votre imagination pour trouver un autre gage ! Ce jeu est fait pour s'amuser, nous ne pourrions être tenus responsables des conséquences engendrées.*

### Variantes - Multi-joueurs

Pour pimenter le jeu, il est possible de jouer à plusieurs !

Harissa Le Jeu peut se jouer :

- en individuel jusqu'à 4 personnes maximum,
  - en équipes composées d'autant de personnes que souhaité pour un maximum de 4 équipes,
  - pour toute autre composition, erja3 ghodwa.
- A garder en tête, il est important de pouvoir se parler et s'entendre rapidement dans l'équipe avant de répondre d'une seule voix pendant les manches ! Si un membre de l'équipe donne une réponse sans avoir concerté les autres, allah ghalib, la réponse est comptabilisée. Attention aux mauvaises réponses lancées trop vite !

### Jeu participatif

Ce jeu a été créé en Tunisie par des Tunisiens, pour les Tunisiens. Nous souhaitons rendre les éditions suivantes participatives. Aidez-nous à prolonger l'amusement en nous envoyant des questions (en français ou en tunisien, toutes catégories, tous sujets et tous niveaux de difficulté confondus) via le formulaire dédié sur le site : [QR code]. Nous sélectionnerons les meilleures pour les faire figurer dans les prochaines éditions !



هريسة  
HARISSA  
— le jeu —

أول لعبة في الثقافة العامة تونسية  
عن طريق هذه اللعبة التفاعلية، عيش جو الإثارة مع العائلة و الاصدقاء عن طريق اختبار موهبتك بتونس في جو من المرحا  
الرائج هو الي يجاوب على أكثر عدد من الاسئلة في كل فئات ومستويات اللعبة  
الخاص بر اللعبة ياكل مفردة مبرسة باش يخوق طعم الحسارة و يراجو دروسو للمرة الثانية

### محتوى اللعبة:

- 150 كارتا متاع أسئلة ( 3 أسئلة لكل بطاقة )
- 30 كوارت ملونة: أحمر، برتقالي، أخمر
- 10 الشيش (يش) (le dé) يدل على مستوى الصعوبة في الاسئلة
- 1 عالية مبرسة «توكال»

### شئبة لازمك قبل متبدأ:

- ورقة و قلم لتسجيل النتيجة
- ساعة رملية دقيقة واحدة أو كرونومتر في التيمون

### التحضير / الشروع في اللعبة:

- خط الكارتا كل مجموعة / صنف وحدو
- فئة 10 اصناف / فئات من الاسئلة و بالتالي 10 مجموعات من الكارتا للتحضير:
- 1- تاريخ
- 2- جغرافيا
- 3- موسيقى
- 4- كوجينة و دمج
- 5- لفظة
- 6- رياضة
- 7- شخصيات مشهورة
- 8- سينما
- 9- أمثال شعبية
- 10- التواريخ الرئيسية
- فئة 3 مستويات من الصعوبة في الاسئلة الي لتقاومهم موجودين في كل كارتا:
- ماسط لاسط، شامل
- موروز، متوسط
- حاز بشوي، صعب
- الكارتا الملونة تقسموها لثلاث مجموعات على حسب الالوية:
- اجابة صحيحة : بطاقة نظيفة
- اختيار "عبور السؤال" او "Passe" في متعرض الالوية : بطاقة برتقالية
- اجابة غلطية : بطاقة حمراء

في وسط اللعبة الفريق المنافس هو الي يطرخ الاسئلة، الفرق يطرخ الاسئلة حسب دور كل فريق و حسب اتجاه عقارب الساعة.

الفريق الي يربح الجولة هو الي يفتح الجولة الي بعدها، في حالة التعادل الفرق المتعادلة ترمي الشيش (يش) (le dé) لتحسم النتيجة و الي يربح هو الي عنده أكثر كميات فلفل ( هو الي يفتح الجولة الي بعد)

في كل الجولات كل اجابة باش تكون مبرسة (صحيحة أو غلطية)، لا يسمح لالوية ثانية لنفس السؤال، لازم سرعة التفكير و دور سالك 7 مرات قبل متجاوب ا

### الجولة الأولى:

**سؤاات مش مبروسة بوقت محدد + كل مستويات الصعوبات + 2 اصناف من 10 مفروضة من الفريق المنافس.**

كل الفرق يرمي الشيش (يش) (le dé)، الي تحصل على أكثر عدد من فلفل (فريق 1) يختار زور اصناف من 10 اصناف الموجودة مفروحين على الفريق الي على يسارك (فريق 2) الزور اصناف الي اختاروهم الالحين باش يكونو مفروحين على الفريق الي على يسارهم. النقاط محسوبة في هذه الجولة كالتي:

- اجابة صحيحة :
  - o سؤال ماسط لاسط (سائل): 10 نقاط
  - o سؤال موروز (متوسط): 20 نقطة
  - o سؤال حاز بشوي (صعب) 30 نقطة
- اجابة غلطية: 0 نقاط
- لا يمكن تجاوز أي سؤال في الجولة هذي.
- اختيار 2 اصناف و بقرا 6 أسئلة الموجودة على زور كوارت للفريق لي على يسارو (الفريق 1) يختار 2 اصناف و بقرا 6 أسئلة الموجودة على زور كوارت للفريق لي على يسارو (الفريق 2)
- الفريق 2) يحدد يختار 2 اصناف، لازمهم يكونو مختلفين على الزور اصناف لي اختارهم (الفريق 1) و بقرا 6 أسئلة للفريق لي على يسارهم
- ويكولو الجورة على النحو مهادكا و كل فريق يختار زورا اصناف مختلفة على اختاروهم فلفل، الكوارت لي شتغللوهم في الجولة هادي يترجو مالتعبة، منجموش شتغللوهم في الجولات القادمة

### الجولة الثانية:

**وقت محدد (1 دقيقة) + مستوى صعوبة الالي و زمرك + 5 اصناف من اختيارك.**

خطو الكوارت الملونة (أحمر، برتقالي، أخمر) ففاه، الفريق الي يبدأ يطرخ الاسئلة بعدا الدور، حصو مفردة ولا زور مبرسة بش كل فريق يتحمل مسؤولية تجاوز السؤال أو Passe. النقاط في هذه الجولة تحسب كالتي:

- اجابة صحيحة
  - o سؤال ماسط لاسط (سائل): 10 نقاط
  - o سؤال موروز (متوسط): 20 نقطة
  - o سؤال حاز بشوي (صعب) 30 نقطة
- تجاوز السؤال أو "Passe":
  - o نقاط في حدود سؤال واحد
- تتحمو شتغللو تجاوز السؤال مرة واحدة من غير توافق، إذا كان فريق شتغلوه مرة ثانية أو أكثر، الي يجاوب على الاسئلة في الفريق لازم ياكل مفردة مبرسة على كل سؤال تجاوزو في الدور الي قاعد يتلعب، هو قاعد يجاوب على الاسئلة.
- في حالة تجاوز السؤال، لازمك نموش الكارتا لي تجاوزها اللابع بكارتا من نفس الصنف و سؤال من نفس الصعوبة.

• اجابة غلطية : -10 نقاط

• الي يجاوب على 5 أسئلة صحاح عنده مكافأة 10 نقاط  
كل فريق عنده دقيقة واحدة باش يجاوب على الاسئلة في (5) اصناف مختلفة لي اختارها. (الفريق 1) يختار (5) اصناف مختلفة و يرمي الشيش يش يش يعرف مستوى الصعوبة للاسئلة الي باش يتسأل عليها في الجولة هذي. الفريق الي على يمينه يخدم الكرونومتر و يقارلو الاسئلة. مثال إذا جاو (الفريق 1) زور كميات فلفل على الشيش يش، باش يقري الفريق لي على يمينه (5) أسئلة "موروز" متاع (5) اصناف الي اختارها (الفريق 1). الكوارت لي شتغللوهم هو كل دور في الجولة هذي يتخطو تحت كل صنف لي يتتمبلو (في اسفل كومة في اخرها).

### الجولة الثالثة : كل شي يتجم يتبدل!

**أسئلة من غير وقت محدد + مستوى صعوبة الالي و زمرك + كارتا من كل صنف أو فلة.**  
خطو الكوارت الملونة (أحمر، برتقالي، أخمر) ففاه، الفريق الي يبدأ يطرخ الاسئلة في هذا الدور، الفريق الي يبدأ ياخو كارتا واحدة من كل فئة أي 10 كوارت، الفريق الي على يساره يرمي الشيش (يش) (le dé) باش يعرف مستوى الصعوبة للاسئلة الي باش يتسأل عليها، مثال إذا جاوه زور كميات فلفل باش يقري كل الاسئلة « موروز » متاع 10 كوارت الي سحبا الفريق تحسب النقاط و تقدي للفريق الي بعده  
ما عاقل وقت محدد باش يجاوب، بش اللعبة تتحدرو ويتبدل كل شي. النقاط باش تحسب مت:

- اجابة صحيحة 50 نقطة / اجابة غلطية -50 نقطة / من غير الممكن تجدي حل سؤال

### - في حالة الفش و سرقة و تجريب:

- كان واحد من المتسابقين بفش بلزمه ياكل مفردة مبرسة، في حالة إعادة الفش ياكل زور مغارف مبرسة
- في حالة الفش الجماعي و بين كل فريق فيه أكثر من لاعب، المتسابق الي يفش يعافب مبرقة و بالتالي الفريق اكل ياكل مفردة مبرسة، في حالة إعادة الفش متاع نفس المتسابق أو متسابق آخر من نفس الفريق، الفريق اكل ياكل زور مغارف مبرسة.

### في حالة التعادل:

في حالة التعادل في النتيجة الفرق، اكل يعاود اخر دورة متاع أسئلة باش تتفصل النتيجة، كل فريق يختار صنف أو فئة متاع أسئلة و الفريق الي على يمينه يطرخ عليه سؤال حاز بشوي (صعب) مل كارتا الي قاهما  
أي اجابة غلطية تخسرل بالوقت و توفاه اللعبة.  
- إذا الفرق اكل ما جاوش بالصحيح، يخسروا اكل.  
- إذا الفرق اكل جاوشا بالصحيح يواصلوا طرخ أسئلة حاز بشوي (صعب) من صنف الاسئلة المختارة حتى يقصيمهم مباشرة اول سؤال اجابته غلطية.

### نصاية اللعبة:

الاصابة تكمل في اختار اسئلة جولات، الفرق تحسب النقاط متاع الجولات الثلاث و الفريق الي يتحمل على أمل نقاط اكل مفردة مبرسة  
في حالة التعادل، المتسابقين متاع الفرق الحسارة في اخر دورة كل واحد فيهم ياكل مفردة مبرسة  
بالنسبة للاشخاص الي عندهم حاشيتة من المبرسة و الصغار ما ياكلوش المبرسة لكن يستعملو قوتلهمم باش يلقاو زمان اخر الالوية هذه تعملت للجو و التفرهيد. ما نجموش نكوتوا مسؤولين على النتائج متاعها ا

### متعدد اللاعبين "كي يتداو فرق":

لإضافة الإثارة للعبة، من الممكن اللعب في مجموعات

مبرسة اللعبة تتجم لقصا:

- متسابقين واحد إلى 4 متسابقين على الأكثر
- في فرق مكونة من عدد أشخاص لي تحبو عليه لفميد لا تتجاوز 4 فرق
- لتركيبه اخرى الرجوع عدوة
- واحد من الفريق الاقنفا
- إذا شخص من الفريق جاوب عن غير ما يتشارو مع فريقه، الله غالب الالوية تحسب ردوا بانكم، من الالوية المتسرعة على خاطر الجواب أول هو الي يتحسب ا

### لعبة تشاركية:

هذه اللعبة تعملت في تونس من توناسة للتوناسة.

امسنا تكون المشجورات الحابة تشاركية.

عاونوا باش شتحموا على الجو و نخملوا لملعبو العتولنا أسئلة ( بالفرنسية أو بالاصح التونسية، كل اللواجل، كل المواضيع، كل المصاعب) على الالوية هذا.

