HARISSA

— le jeu —

Aperçu et but du jeu

Premier jeu d'ambiance *Made of Tunisia*, Harissa Le Jeu pimentera vos moments en famille ou entre amis en testant vos connaissances 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 !
Trois manches, 10 catégories de questions et 3 niveaux de difficulté de questions suffiront à révéler votre vraie nature !

Scannez-moi !

Contenu du jeu

. 150 cartes de questions (3 questions par carte)
. 3 cartes de couleurs pour faciliter la comptabilisation des points : vert (Bonne réponse), orange (Passe), rouge (Mauvaise réponse)
. 1 dé indiquant le niveau de difficulté des questions
. Une boite de Harissa

Matériel à prévoir

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

Mise en place

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	6. Sport
2. Géographie	7. Personnalités connues
3. Musique	8. Cinéma
4. Cuisine	9. Proverbes
5. Télévision	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
. *Mwazwza* : Moyen
. *Harra Techoui* : Difficile

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

Déroulement de la partie

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

Les équipes lancent le dé chacune leur tour. Celle qui obtient le nombre de piments le plus élevé (équipe 1) choisit 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 *Mwazwza* (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 2 catégories et lit les 6 questions à l'équipe à sa gauche (équipe 2). L'équipe 2 choisit à son tour 2 catégories, obligatoirement différentes des deux déjà choisies par l'équipe 1, et lit les 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

Utiliser les cartes de couleurs (vert, orange et rouge) 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 *Mwazwza* (moyenne) : 20 points
  . Question *Harra Techoui* (difficile) : 30 points
- Passer la question : 0 point. Il est possible de passer une question par équipe sans conséquence. A partir de la deuxième question passée, manger une cuillère de harissa pendant le tour pour chaque question passée.
- Mauvaise réponse : -10 points
- Points bonus: pour 5 bonnes réponses : + 10 points

Chaque équipe dispose d'une minute pour répondre à un maximum de questions. L'équipe qui commence choisit 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 équipes comptabilisent les points à la fin de chaque minute et passent à l'équipe suivante. Placer les cartes utilisées en bas de la pile de chaque catégorie correspondante.

Troisième manche : tout peut changer !

Utiliser les cartes de couleurs (vert, orange et rouge) afin de faciliter la comptabilisation des points.
Chaque équipe doit répondre à une carte par catégorie, soit 10 questions.
L'équipe qui commence lance le dé pour déterminer le niveau de difficulté de chaque question qui lui sera posée (soit 10 fois, une fois pour chaque carte).

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.

Tricherie

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

Egalité

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 cuillère d'harissa !

** 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 pourrons être tenus responsables des conséquences engendrées.*

Equipes

Pour pimenter le jeu, il est possible de jouer à plusieurs personnes ou équipes !
Harissa Le Jeu peut se jouer :
- en individuel jusqu'à 4 personnes maximum
- en équipes composées d'autant de personnes 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 ghaleb*, la réponse est comptabilisée. Attention aux mauvaises réponses lancées trop vite !

Envoyez nous vos questions pour les prochaines éditions !

Ce jeu est *Made of Tunisia* et nous comptons sur votre participation pour les prochaines éditions afin que tous les Tunisiens s'identifient dans ce jeu ! Envoyez-nous vos questions en derja, français, anglais, toutes catégories, tous sujets et tous niveaux de difficulté confondus… via notre site en scannant le QR Code et nous sélectionnerons les meilleures questions pour les prochaines éditions !