

1

MODE 1 : DUEL

(2 joueurs - Compatible Shabbat)

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes, désignez un lecteur.

DÉROULEMENT

1. LECTURE de la question
2. RÉFLEXION libre
3. RÉPONSE : Chaque joueur annonce sa réponse :
HALAKHA, MINHAG ou AUTRE
4. RÉVÉLATION : Le lecteur révèle la solution et lit l'explication.

SCORE "MA'AVIR VE'LO MONE" (on fait passer sans compter)

- Premier à marquer dit "+1"; l'autre dit "Égal" s'il rattrape.
- L'écart s'exprime : "+2", "+3"...
- On compte l'écart, pas le total.

FIN DE PARTIE

Après 20 cartes ou si un joueur atteint "+10".

2

MODE 2 : GROUPE

(3 joueurs ou + - Semaine uniquement)

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes, désignez un maître du jeu.

DÉROULEMENT

1. LECTURE de la question
2. 30 SECONDES DE RÉFLEXION
3. RÉPONSE : Chaque joueur répond (oralement ou par écrit)

SCORE

- 1 point par bonne réponse.

FIN DE PARTIE

Premier à 15 points ou après 20 cartes.

LE MODE DUEL RESPECTE LA HALAKHA DU SHABBAT ("MA'AVIR VE'LO MONE").

LE MODE GROUPE IMPLIQUE UN COMPTAGE ÉCRIT, RÉSERVÉ À LA SEMAINE.

CONSEILS

MÉFIEZ-VOUS DES ÉVIDENCES !

CE QUE "TOUT LE MONDE FAIT" EST SOUVENT UN MINHAG.

- "obligatoirement", "exactement", > souvent **HALAKHA**
- "on a l'habitude de..." > souvent **MINHAG**
- Protection/chance > souvent **AUTRE**
- Ce qui paraît évident > attention aux pièges !

DÉFS.

HALAKHA > Obligation ou interdiction religieuse stricte.

MINHAG > Coutume communautaire non obligatoire.

AUTRE > Usage populaire ou superstition.

JEU ÉDUCATIF - POUR TOUTE
QUESTION PRATIQUE, CONSULTEZ VOTRE RAV.

BON JEU ET BELLES DÉCOUVERTES !