

## Contenu

138 cartes réparties de la façon suivante :

### 112 cartes lettres arabes

- 28 cartes vertes : lettres arabes isolées,
- 28 cartes bleues : lettres arabes initiales,
- 28 cartes rouges : lettres arabes médianes,
- 28 cartes jaunes : lettres arabes finales.

### 26 cartes action

AGE 5+  
2-10 JOUEURS  
25'

## 2 jeux pour manipuler l'alphabet arabe



# أَبْجَدِيَّة abjadiyya



## But du jeu

Être le premier joueur à ne plus avoir de carte.

## Préparation du jeu

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et distribue **7 cartes** à chacun (5 si plus de 6 joueurs). Les cartes restantes sont posées, faces cachées, au milieu de la table et forment la PILE.

La carte supérieure de la PILE est alors retournée et posée à côté, **face visible** : elle constitue la DÉFAUSSE.

**Remarque** : Si la carte retournée est une **carte action\***, elle doit être remise dans la PILE et une autre carte doit être retournée.

## Déroulement du jeu

Pour commencer la partie, le joueur à **droite** du donneur pose une carte correspondante sur **la carte supérieure de la DÉFAUSSE**. Une carte correspondante est une carte avec la **même couleur** ou la **même lettre arabe**, que la carte qui se trouve sur **la DÉFAUSSE**. Par exemple, si la lettre **ب** verte se trouve sur la DÉFAUSSE, le joueur peut poser un (ب, ب, ب) de n'importe quelle couleur (**rouge, bleu, jaune**) ou une carte **verte** avec une **lettre quelconque**. Le joueur peut également jouer une **carte action\***.

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il doit tirer la carte supérieure de la PILE. Si cette carte est jouable, le joueur peut la poser immédiatement. Sinon, il passe son tour en conservant la carte dans son jeu. Le jeu continue à droite. A tour de rôle, chaque joueur doit recouvrir la dernière carte posée avec une carte correspondante.

### \* Les cartes action



- **8 cartes « +2 »** : le joueur suivant doit piocher **2 cartes** et passer son tour ou **poser une autre carte « +2 »** sur la DÉFAUSSE. Dans ce cas, le joueur suivant devra alors piocher **4 cartes** ou jouer une carte « +2 », etc. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte « +2 ». Le « +2 » sur le dessus de la DÉFAUSSE indique la couleur de la carte lettre qui doit maintenant être jouée.



- **8 cartes « Passer son tour »** : Le joueur suivant saute son tour, sauf s'il joue une carte « Passer son tour », dans ce cas l'effet « Passer son tour » est annulé et la partie continue normalement. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte « Passer son tour ». Le « Passer son tour » sur le dessus de la DÉFAUSSE indique la couleur de la carte lettre qui doit maintenant être jouée.



- **4 cartes « Échanger son jeu »** : Lorsque cette carte est jouée, vous devez **échanger vos cartes** avec celles du joueur de votre choix, sauf s'il joue une carte « Échanger son jeu », dans ce cas l'effet « Échanger son jeu » est annulé et la partie continue normalement.

Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte « Échanger son jeu ».

Le « Échanger son jeu » sur le dessus de la DÉFAUSSE indique la couleur de la carte lettre qui doit maintenant être jouée.



- **3 cartes « Voyelles courtes »** et **3 cartes « Voyelles longues »** : Lorsque cette carte est jouée, vous devez désigner un joueur de votre choix pour prononcer la lettre de la carte supérieure de la DÉFAUSSE suivie de la voyelle déposée. Par exemple, si la lettre **ب** se trouve sur la pile de DÉFAUSSE, le joueur pose la kasra ( ). Le joueur désigné doit prononcer (bi, ب), le même principe s'applique pour les voyelles longues. Si le joueur désigné se trompe, il doit piocher **2 cartes**. **Le joueur qui a joué cette carte détermine ensuite la couleur avec laquelle le jeu se poursuit. Cette carte ne peut être jouée que sur des cartes « lettre », sans distinction de couleur.**

## Fin de la partie

Quand un des joueurs n'a plus qu'une seule carte en main, il doit annoncer immédiatement « **abjadiyya** » et la partie continue. S'il oublie de le dire, les autres joueurs doivent le lui faire remarquer ; il pioche **2 cartes de pénalité** et la partie continue. Si personne ne l'a remarqué, alors tant mieux pour lui. Le gagnant est le premier joueur qui ne possède plus de carte en main.

## Les variantes

### Niveau débutant :

Les mêmes règles du jeu s'appliquent mais chaque joueur doit prononcer « tout haut » le nom de la lettre de la carte qu'il pose. S'il se trompe, il prend **2 cartes de pénalité**. Par exemple si le joueur pose un (ج, ج, ج, ج), il doit prononcer (Jim, جيم).

### Niveau intermédiaire :

Pour ce niveau, le joueur doit prononcer « tout haut » la lettre de la carte qu'il pose avec ses **3 voyelles simples** (fatha, damma et kasra), par exemple si le joueur pose un (ج, ج, ج, ج), il doit prononcer (Ja, ju, ji). S'il se trompe, il prend **2 cartes de pénalité**.

# Séquence Abjadiyya

Nombre de joueurs : 2 à 5.

Nombre de cartes : 28 cartes (les cartes vertes).

But du jeu : Être le premier joueur à ne plus avoir de carte.



## Préparation du jeu

- Le joueur le plus âgé mélange les cartes et distribue 5 cartes à chacun. Les cartes restantes sont posées, faces cachées.
- La carte supérieure de la PILE est retournée et posée à côté, face visible au milieu de la table.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il regarde sur ses 5 cartes s'il a une lettre qui vient juste avant ou après la lettre retournée.

- S'il a une lettre qui convient, il la pose à côté de la carte retournée, en la mettant du bon côté. Si cela est possible, il peut aussi poser plusieurs lettres qui se suivent. **Par exemple** : la carte retournée est « ت » :

- Si le joueur a la lettre « ب », il la pose à droite de la lettre « ت ».
- Si le joueur a la lettre « ث », il la pose à gauche de la lettre « ت ».
- Si le joueur a la lettre « ب » et la lettre « أ », il les pose à droite de la lettre « ت » dans l'ordre.
- Si le joueur a la lettre « ث » et la lettre « ج », il les pose à gauche de la lettre « ت », dans l'ordre.

**Remarque** : Vous ne pouvez pas poser la lettre « ي » à droite de la lettre « أ », ni la lettre « أ » à gauche de la lettre « ي ».

- Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il doit tirer la carte supérieure de la PILE. Si cette carte est jouable, le joueur peut la poser immédiatement. Sinon, il passe son tour en conservant la carte dans son jeu. Le jeu continue à droite.

**Conseil** : pour vérifier le bon ordre alphabétique, vous pouvez vous servir de l'alphabet joint à la règle du jeu.

**Fin de la partie** Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la partie s'arrête ; il a gagné.

| LETTRE  | NOM   | Voyelles courtes |           |           | Voyelles longues |       |      |
|---------|-------|------------------|-----------|-----------|------------------|-------|------|
|         |       | FATHA (a)        | DAMMA (u) | KASRA (i) | ALIF             | WĀW 9 | YĀ ي |
| أ ا     | Alif  | 'a               | 'u        | 'i        | â                | û     | î    |
| ب ب ب ب | Ba    | Ba               | Bu        | Bi        | Bâ               | Bû    | Bî   |
| ت ت ت ت | Ta    | Ta               | Tu        | Ti        | Tâ               | Tû    | Tî   |
| ث ث ث ث | Tha   | Tha              | Thu       | Thi       | Thâ              | Thû   | Thî  |
| ج ج ج ج | Jim   | Ja               | Ju        | Ji        | Jâ               | Jû    | Jî   |
| ح ح ح ح | Ha    | Ha               | Hu        | Hi        | Hâ               | Hû    | Hî   |
| خ خ خ خ | Kha   | Kha              | Khu       | Khi       | Khâ              | Khû   | Khî  |
| د د د د | Dal   | Da               | Du        | Di        | Dâ               | Dû    | Dî   |
| ذ ذ ذ ذ | Dhal  | Dha              | Dhu       | Dhi       | Dhâ              | Dhû   | Dhî  |
| ر ر ر ر | Ra    | Ra               | Ru        | Ri        | Râ               | Rû    | Rî   |
| ز ز ز ز | Zay   | Za               | Zu        | Zi        | Zâ               | Zû    | Zî   |
| س س س س | Sin   | Sa               | Su        | Si        | Sâ               | Sû    | Sî   |
| ش ش ش ش | Shin  | Sha              | Shu       | Shi       | Shâ              | Shû   | Shî  |
| ص ص ص ص | Sad   | Sa               | Su        | Si        | Sâ               | Sû    | Sî   |
| ض ض ض ض | Dad   | Da               | Du        | Di        | Dâ               | Dû    | Dî   |
| ط ط ط ط | Ta    | Ta               | Tu        | Ti        | Tâ               | Tû    | Tî   |
| ظ ظ ظ ظ | Zha   | Zha              | Zhu       | Zhi       | Zhâ              | Zhû   | Zhî  |
| ع ع ع ع | 'ayn  | 'a               | 'u        | 'i        | 'â               | 'û    | 'î   |
| غ غ غ غ | Ghayn | Gha              | Ghu       | Ghi       | Ghâ              | Ghû   | Ghî  |
| ف ف ف ف | Fa    | Fa               | Fu        | Fi        | Fâ               | Fû    | Fi   |
| ق ق ق ق | Qaf   | Qa               | Qu        | Qi        | Qâ               | Qû    | Qi   |
| ك ك ك ك | Kaf   | Ka               | Ku        | Ki        | Kâ               | Kû    | Ki   |
| ل ل ل ل | Lam   | La               | Lu        | Li        | Lâ               | Lû    | Li   |
| م م م م | Mim   | Ma               | Mu        | Mi        | Mâ               | Mû    | Mi   |
| ن ن ن ن | Nun   | Na               | Nu        | Ni        | Nâ               | Nû    | Ni   |
| ه ه ه ه | Ha    | Ha               | Hu        | Hi        | Hâ               | Hû    | Hi   |
| و و و و | Waw   | Wa               | Wu        | Wi        | Wâ               | Wû    | Wi   |
| ي ي ي ي | Ya    | Ya               | Yu        | Yi        | Yâ               | Yû    | Yi   |