

A peine la boîte ouverte, tout le monde s'y met. Rania lit à haute voix les règles du jeu. Rien de plus simple. Le but: amasser le plus de points et finir le premier le tour de la civilisation arabe. Les méninges s'activent déjà. Les six joueurs de 15 à 77 ans ont un point commun, tous semblent être redevenus des enfants, tous sont déterminés à gagner. Ramzi distribue les pions et

peu de jugeote, les points finissent par se succéder. Tout le monde y va de sa propre connaissance du monde arabe, mais surtout, tout le monde apprend. Car le but principal de Rahala (Explorer), le premier jeu de société bilingue arabe/anglais entièrement dédié à l'histoire du Moyen-Orient, est d'aller découvrir ou redécouvrir les sciences, la littérature, la poésie, les

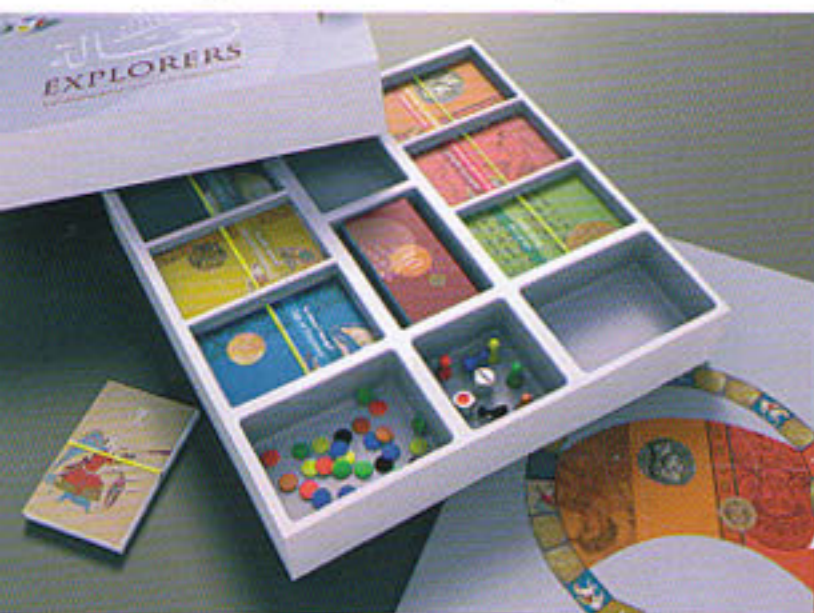
avis - qui ne plairait sûrement pas aux femmes d'ailleurs - et parler au minimum une minute. Heureusement pour lui, les hommes sont en majorité. Rania et Christine sifflent leur mécontentement. Elles refusent de lui donner les points. Le débat s'engage. Tout le monde donne son avis. Les questions ouvertes sont une des innovations les plus piquantes de ce jeu.

lent, "Qu'est ce que l'identité?", "A quel moment finit la lutte pour la liberté et commence le terrorisme?", "Les hommes sont-ils libres de leurs actions?", "La guerre est-elle inévitable?". Des questions qui ne sont pas sans rappeler ce que nous vivons en ce moment...

L'idée de partager sa culture et sa connaissance impressionnante sur le monde arabe

Rania a gagné mais avoue qu'elle a eu de la chance avec les questions. Pour tous, cela a été à la fois un moment très amusant et une révision, voire une découverte, de certaines parties de l'histoire du Moyen-Orient. En plus ils ont vraiment aimé le design du jeu, élaboré par Jawdat Kazoun. Bien que la composante culturelle se retrouve tout au long du jeu, notam-

ches d'âge. Toutefois, il faut aussi s'adapter au public, par exemple une édition de Rahala entièrement dédiée à l'art sera-t-elle rentable? Trouvera-t-elle un public large? Dans un premier temps, nous pensons lancer un jeu informatique et interactif ou le joueur serait entraîné dans de nombreuses aventures qui lui permettraient d'apprendre beaucoup de choses sur la civilisation arabe."



Un jeu de société pour explorer la civilisation arabe

"A la fin de la partie, les joueurs ont la tête grosse comme ça, mais ils sont contents."



En un lancement de dés, Rahala, un jeu de société bilingue, entièrement dédié au Moyen-Orient, vous emmène faire le plus beau des voyages dans l'incroyable histoire de la civilisation arabe.

Ziad prépare les cartes des questions. C'est parti, les dés sont lancés. Les pions commencent leur exploration dans les six zones du jeu, Civilisations Anciennes, Hellénisme et Empire Byzantin, les débuts de l'Islam, Age des découvertes, Mamluks et Ottomans, Temps modernes. Le champ est large, il décrit toutes les facettes de l'histoire de la civilisation arabe depuis le XX^{ème} siècle av. J.-C. jusqu'au XX^{ème} siècle ap. J.-C.

On parle fort, on rie, on hésite ou on s'impose. Au final les questions ne sont pas si faciles, mais avec les choix multiples et un

arts, l'architecture, les philosophies, les mythologies, la politique, les religions, les guerres, les grandes conquêtes, et j'en passe, de l'histoire de la région.

Le débat est ouvert

"Quel musicien était décrit comme le père de la musique arabe moderne?" Rania est aux anges, en répondant Sayyed Darwich, elle vient de terminer l'exploration des Temps modernes. Paul lance les dés à son tour, pour lui ce sera une question ouverte. "Les femmes devraient-elles pratiquer la polygamie?" Il doit maintenant donner son

Pour Reem Askalan, l'auteur de Rahala, elles apportent au jeu une dimension subjective: "Ces questions, effectivement, amènent les joueurs à débattre et à donner leur opinion sur des sujets de société et des notions de politique récurrentes au Moyen-Orient. Les joueurs doivent s'impliquer personnellement, et c'est cela qui est le plus intéressant. Le but est d'ouvrir le dialogue et les débats sur les grandes questions qui touchent le Moyen-Orient." Plus le jeu avance, plus les questionnements s'imposent chez Rania, Christine, Ziad et les autres. Les questions ouvertes les interpel-

lent dans un jeu de société, a mis 13 ans à germer dans l'esprit de Reem Askalan, diplômée de plusieurs grandes universités américaines dans les domaines de l'histoire, de l'urbanisme, de l'art, de la politique et de l'économie au Moyen-Orient. "L'idée de faire un livre me paraissait un peu inutile et dépassée. Lorsque je suis rentrée dans l'univers du jeu, ça a cliqué. J'avais alors trouvé le média idéal pour transmettre mon message."

Rêve informatique

A la fin de la partie, les joueurs ont la tête grosse comme ça, mais ils sont contents.

ment dans les questions de la zone Age des découvertes, une période extrêmement riche en ce qui concerne les innovations scientifiques, l'art, l'architecture, la musique, la littérature et la philosophie, Ziad, un véritable amoureux des arts, pense qu'il faudrait maintenant qu'une édition spécialisée de Rahala dans ce domaine, voit le jour.

Cette idée a, bien entendu, déjà effleuré Reem Askalan, "Nous souhaitons développer le projet avec des éditions spéciales sur certains sujets ou pays, pour certaines tran-

En attendant cette suite prometteuse, on en a encore beaucoup à apprendre. Heureusement, Rahala trône fièrement dans le salon et tout le monde n'attend plus qu'une chose: rejouer, encore et encore.

Emilie Thomas

A CONSULTER

www.rahala.net