CHALLENGE

Game Guide

Where Every Laugh Becomes a Memory

@Yalla.challenge
playyallachallenge.com

Game Modes



The Judge

Judge's Responsibilities

- Keeping time
- Recording scores
- Evalutaing performances
- Announcing the winner



The Judge's decision is final

Game Setup

Individual Mode:

- Choose the Judge
- Each player takes:
  - 1 كنسل card
  - 1 تبديل card
- The rest of the cards are put in the middle after mixing them well.

Team Mode:

- Players split into 2 teams
- They choose the Judge
- Each team takes:
  - 2 كنسل cards
  - 2 تبديل cards
- The rest of the cards are put in the middle

The team or player sitting to the Judge's right starts

How to Play

- Draw a card
- Read the challenge aloud
- Complete the challenge
- The Judge awards the points (0, 1 or 2 points)
- The player to reach 7 points wins

How to Play

- The first player from the first team draws a card.
- If it is an individual challenge, the player completes it alone and earns their team 1 or 2 points.
- If the challenge involves another player, the player or the judge chooses someone from the opposing team to compete against. The winner's team earns 1 point.
- The first team to reach 10 points wins.

Card Types

Special Cards:



Individual Challenge Cards:
The player completes the challenge alone



Challenge Cards:
The player challenges another player



Acting Cards:
The player performs and acts



Special Rules

- Choose a word and say it backwards.
- If no one guesses it within 20 seconds, you get 1 point.

You can choose any language



- Choose a word and say it backwards to the other team.
- If no one from the other team guesses it within 20 seconds, your team gets 1 point.

Special Rules

- The Judge chooses another player.
- Each player jumps for 15 seconds.
- The Judge counts the number of jumps.
- The player with the highest number of jumps wins 1 point.



- The Judge chooses a player from the other team
- The player with the highest number of jumps wins 1 point for their team.



- The player starts singing a song and stops at any word.
- The next player must continue with a song that starts with the same letter.
- Play continues, when a player cannot continue, he loses 1 point.

- The first player of the other team must continue.
- Then the second player of the first team...
- Play continues, when a player cannot continue, his team loses 1 point.

You can choose any language

- Whisper a word to the player next to you.
- Players pass the message by whispering until it reaches the last player.
- The last player says the word aloud.
- If the word is incorrect, you earn 1 point.



- Whisper a word to the first player of the opposing team, who passes it along by whispering.
- The last player says the word aloud.
- If incorrect, your team earns 1 point.

- The Judge scans the QR code. and he acts out the word without speaking.
- You have 45 seconds to guess it.
- If you guess it, you earn a point



- The player scans the QR code, and he acts out the word for their teammates.
- No speaking, writing, or spelling.
- If the team guesses it in 45 seconds, they earn a point.



- All other players freeze for 20 seconds.
- The player tries to make them laugh or move.
- No touching allowed.
- If any player moves or laughs, you earn 1 point.

- The opposing team freezes for 20 seconds.
- The player tries to make them laugh or move.
- If any player moves or laughs, the player's team earns 1 point.

يَلّا CHALLENGE

دليل اللعبة

كل تحدّي إلو قصّة...
وكل ضحكة إلها ذكرى.

@Yalla.challenge
playyallachallenge.com

تحضير اللعبة

اللعب ضمن فرق
ينقسم اللاعبون إلى فريقين
يختاروا حكم
كل فريق يأخذ
- كارتي تبديل
- كارتي كنسل

بتنخلط باقي الكروت وبتنحط بالنص

اللعب الفردي
تختارون حكمًا
كل لاعب يأخذ
- بطاقة تبديل
- بطاقة كنسل

بتنخلط باقي الكروت وبتنحط بالنص

اللاعب أو الفريق الذي يجلس عن يمين الحكم هو الذي يبدأ

أنواع الكروت

الكروت الخاصة:



كروت التحدي:
يتحدى صاحب الكارت لاعبا آخر



كروت التحدي الفردي:
ينفّذ صاحب الكارت التحدي بمفرده



كروت التمثيل:
اللاعب بيمثّل الدور المطلوب



أنواع اللعب



طريقة اللعب - فردي

- اسحب كارت
- اقرأ التعليمات بصوت مرتفع
- نفّذ التحدي
- الحكم يقرر عدد النقاط التي ستحصل عليها (صفر، نقطة واحدة أو نقطتين)
- اللاعب الذي يحصل على ٧ نقاط أولا يفوز

طريقة اللعب - فرق

- اللاعب الأول من الفريق الأول يسحب كارت
- إن كان التحدي فرديا ينفذه لوحده ويكسب فريقه نقطة أو نقطتين
- إن كان التحدي مع شخص آخر، يختار هو أو الحكم لاعبا من الفريق الآخر ويتحداه، وفريق اللاعب الفائز يكسب النقطة
- الفريق الذي يحصل على ١٠ نقاط أولا يفوز

الحكم

مسؤوليات الحكم:



- احتساب الوقت
- تسجيل النقاط
- تحديد الفائزين
- تقييم الأداء في التمثيل.
- إعلان الفائز

قرار الحكم نهائي.

قواعد خاصّة



- اختر كلمة (يمكنك كتابتها)
- قل الكلمة بالمقلوب
- بيحاول باقي اللاعبين يعرفوا الكلمة
- إذا ما حدا عرفها خلال ٢٠ ثانية تحصل على نقطة

اختار اللغة التي تريد

- اختر كلمة وقلها بالمقلوب للفريق الآخر
- إذا عرفها أي لاعب من الفريق الآخر لا يحصل فريقك على نقطة



- يختار الحكم لاعباً آخر
- يقفز كل لاعب لمدة 15 ثانية
- يعدّ الحكم عدد القفزات
- اللاعب صاحب أكبر عدد من القفزات يحصل على نقطة

- يختار الحكم لاعباً من الفريق الآخر
- يقفز كل لاعب لمدة 15 ثانية
- يعدّ الحكم عدد القفزات
- الفريق الذي يحقق لاعبه أكبر عدد يحصل على نقطة



- يبدأ اللاعب بغناء أغنية ويتوقف عند أي كلمة
- يكمل اللاعب التالي بأغنية تبدأ بنفس الحرف
- يستمر اللعب حتى يتوقف عند أحد اللاعبين
- اللاعب الذي لا يستطيع المتابعة يخسر نقطة

اختار اللغة التي تريد

- يبدأ اللاعب بغناء أغنية ويتوقف عند حرف ويكمل أول لاعب من الفريق الآخر.
- ثم يكمل اللاعب الثاني من فريق صاحب الكارت وهكذا.
- يستمر اللعب حتى يتوقف أحد اللاعبين
- فريق اللاعب الأخير يخسر نقطة



- اهمس بكلمة للّاعب اللي جنبك وهو يهمسها للي جنبه حتى توصل لآخر لاعب فبقولها بصوت عال.
- إذا كانت الكلمة خطأ تحصل على نقطة.

- اذهب إلى الفريق الآخر واهمس بكلمة لأول لاعب.
- يستمر اللاعبون بنقل الرسالة همسًا فيما بينهم.
- يقول آخر لاعب الكلمة بصوت عالٍ.
- إذا كانت الكلمة خاطئة يحصل فريقك على نقطة.



- الحكم يمسح الكود ويشرح القول لصاحب الكارت من دون كلام
- إذا عرف القول خلال ٤٥ ثانية يحصل على نقطة

- يمسح اللاعب الكود ويشرح القول لفريقه من دون كلام
- إذا عرف الفريق القول خلال ٤٥ ثانية يحصل على نقطة



- يعدّ اللاعب ١، ٢، ٣ ويقول صنم، فيتجمّد كل اللاعبين لمدة ٢٠ ثانية ويحاول هو إضحاكهم من دون لمس
- إذا تحرك أو ضحك أحدهم يكسب اللاعب نقطة

- يعد اللاعب ١، ٢، ٣ ويقول صنم، فيتجمّد لاعبو الفريق الآخر لمدة ٢٠ ثانية ويحاول هو إضحاكهم من دون لمس
- إذا تحرك أو ضحك أحدهم يكسب فريق اللاعب نقطة