

- Un binôme, constitué librement, participe à ce défi culturel. Les 2 autres binômes sont répartis sur les épreuves d'escalade et de tir à l'arc.
- La première phase consiste en une randonnée guidée sur le site des ruines de Faqra. Les commentaires apportés permettront à chaque équipe d'accéder à des informations sur le site en lui-même et sur le Liban en général. Les détails auront leur importance et chaque participant devra être attentif durant toute la randonnée.
- La seconde phase consiste en une série de questions. Les participants seront répartis dans 19 groupes de 6, dirigés par un maître du jeu. Les groupes seront tirés au sort. Les binômes sont séparés lors de cette phase.
- Avant chaque question, les participants devront, après un déplacement d'environ 20 mètres, choisir un totem de couleur. Le maître du jeu tirera alors au sort une boule de couleur, permettant au participant ayant choisi le totem correspondant de répondre le premier à la question posée. Si la bonne réponse n'est pas apportée, une seconde boule sera tirée au sort permettant à un deuxième participant de répondre. Exemple : si le maître du jeu tire au sort la boule verte, c'est la personne porteuse du totem vert qui pourra répondre en premier.
- 20 questions (identiques pour chaque groupe) seront posées au total. Le jeu prend fin lorsque toutes les questions ont été posées.

Cette épreuve permet de remporter 1 tiers de 57 points comptant pour le classement général.

- **Un classement est effectué de la première à la 57ème place en fonction du score cumulé des deux élèves du binôme. Ce sont les bonnes réponses apportées qui constituent le score de chaque élève.**
- **Le binôme ayant marqué le plus de points obtient 57 points, le deuxième obtient 56 points et ainsi de suite jusqu'au dernier binôme qui obtient 1 point.**

Lorsque les 3 épreuves de l'après-midi sont terminées, une moyenne de chaque classement est réalisée pour fournir un classement global des 3 activités de l'après-midi. Ainsi, c'est l'ensemble des 3 épreuves qui permet de remporter jusqu'à 57 points.

- Les questions concernent uniquement les informations apportées durant la randonnée.
- Certaines questions plus difficiles permettent de rapporter plusieurs points.
- Certaines questions impliquent des réponses franches, d'autres sont posées sous forme de question à choix multiples.
- Si aucun des participants n'a pu apporter de bonne réponse, la question suivante compte double.
- Des défis pourront être lancés aux participants pour leur permettre de « choisir » le totem avant certaines questions.
- Toute aide extérieure (appareil connecté, livret culturel, accompagnateur...) est interdite.

