

**Algiers, September 5, 2016. Press release.**

## **Les jeux Zinga-Zinga! et le ZhiZhu!**

### **Présentation**

Après un riche parcours professionnel et scientifique mené aux Etats-Unis, Dahmane Dahmani, micro-électronicien de renom, détenteur de six brevets d'invention chez Intel (le géant international des puces d'ordinateurs), revient en Algérie avec deux jeux de société inspirés de jeux millénaires. Il s'agit du Zinga-Zinga et du Zhi Zhu!<sup>(TM)</sup>.

Ayant constaté les effets des jeux vidéos sur les liens familiaux, Dahmani a engagé un travail de recherche pour trouver un moyen de divertissement qui mettrait à contribution tous les membres de la famille pour en souder les liens. Même s'il a brillé dans le domaine de l'électronique, c'est pourtant vers les jeux de société que le scientifique a préféré orienter ses efforts. Des efforts qui ont porté leurs fruits.

### **Le ZhiZhu!<sup>(TM)</sup>, voyage du village d'Ath Saidha, Bejaia, à Berkeley, Californie...**

Le ZhiZhu!<sup>(TM)</sup> est inspiré d'un jeu qui date d'au moins deux mille ans. Il était joué dans une grande partie de l'Afrique du Nord, de l'Egypte jusqu'aux limites de l'actuel Maghreb, et c'est à Ath Saida, dans la wilaya de Béjaia, que Dahmane Dahmani en a retrouvé les traces. Connue dans la région sous le nom d'El Feldja, ce jeu est également représenté par un dessein rupestre dans cette même région. Probablement gravé par des amateurs de ce jeu qui souhaitaient que les générations futures en gardent le souvenir pour longtemps. En visite dans la région en 2015, Dahmane a décidé de porter encore plus loin le message que les habitants de ce village avaient gravé sur des dalles de pierre bleue à Thajmaat (lieu de rencontre des villageois). Quelques mois, plus tard, il invente une nouvelle version de ce jeu avec des règles similaires mais

plus évoluées. Il fabrique un prototype et le fait tester aux Etats-Unis où il organise des tournois dont un à la prestigieuse université de Berkeley où le département d'anthropologie l'invite à donner une conférence sur les jeux antiques. Une autre opportunité de faire connaître une partie du patrimoine national.

Le jeu est très apprécié aux Etats-Unis et dans les pays du Golfe où l'on attend l'arrivée du ZhiZhu!<sup>(TM)</sup> dans les grandes surfaces, après des essais concluants. Malgré tout, c'est en Algérie que Dahmani souhaite le lancer en premier. Pour lui, faire revenir ce jeu au pays serait un juste retour des choses et c'est aussi un geste en hommage à son village d'Ath Saidha.

### **Le jeu Zinga-Zinga!<sup>(TM)</sup>, découvrir le monde pays par pays, ville par ville...**

L'histoire du Zinga-zinga est celle de la rencontre de la créativité d'un père et de la féconde imagination de son fils. En 2006, Yanni Dahmani, alors âgé de 12 ans a été pour beaucoup dans l'invention de ce jeu que son père avait imaginé à partir du jeu classique de domino, un autre jeu millénaire. Le Zinga-Zinga!<sup>(TM)</sup>, jeu de chance et de stratégie, a été d'abord lancé aux Etats-Unis où il a fait la Une des médias.

Dahmane Dahmani a décidé de le lancer récemment en Algérie avec une version familiale et une version « voyage », en petit format. Zinga-Zinga!<sup>(TM)</sup> permet aux joueurs de s'affronter en découvrant, sur une carte, les images des monuments emblématiques de différents pays ou villes. Dahmani envisage aussi l'utilisation du Zinga-Zinga!<sup>(TM)</sup> comme une plateforme publicitaire pour les entreprises, telles que les hôtels ...

Le jeu peut être proposé en version « pays » ou en version « villes », ce qui permet aux joueurs de s'amuser tout en apprenant la géographie et l'histoire avec cet outil éducatif.

## **Le parcours de Dahmane Dahmani**

Après avoir obtenu deux baccalauréats (algériens et Français) avec mention en 1975, Dahmane Dahmani décroche une bourse pour les Etats-Unis. Il y obtient un diplôme dans le domaine de l'automatisme et de l'électronique en seulement trois ans au lieu de quatre. Il décroche, ensuite, un Master dans cette même branche, en une année et demie au lieu de deux ans.

En 1981, il est recruté par Intel où il est chargé de la conception des puces électroniques. Il revient en Algérie en 1984 pour effectuer son service militaire et travailler à la compagnie Sonatrach.

En 1987, il est rappelé par Intel et partir de 1992, il obtient six brevets d'invention dans le domaine de l'électronique au niveau de cette même firme.

En 2006, il prend une retraite anticipée pour se lancer, avec son fils Yanni, dans le domaine des jeux de sociétés. Ils inventent le fameux jeu Zingamino qui sera vendu sous licence par la compagnie américaine Jax, Ltd.

De 2007 à 2012 il rejoint quelques "startup" pour en diriger des équipes d'ingénieurs et de Technical marketing toujours dans le domaine des puces électroniques.

En 2013, il rejoint la compagnie Qualcomm (le géant international du "wireless" basé à San Diego, Ca), spécialisée dans la création de puces pour téléphones mobiles avant de prendre sa retraite en 2015 pour se consacrer à sa passion, la création et l'innovation dans le domaine des jeux et des jouets. Une passion qu'il partage avec son fils et ses deux filles qui sont tous membres de l'entreprise familiale: LZG Games & Toys, basée a San Diego, Ca.

Pour Dahmane Dahmani, la création est une belle histoire familiale.

## **Quelques détails utiles :**

Le Zinga-Zinga! et le ZhiZhu! peuvent être joués à partir de l'âge de 5 ans. Ils appartiennent à la société LZG Games & Toys ([www.lzg-games.com](http://www.lzg-games.com)), créée par Dahmane Dahmani.

Zinga : est mot en Swahili (langue africaine) qui veut dire tourner autour du cercle.

ZhiZhu!: Mot en chinois qui veut dire "Araignée", car le jeu ressemble à une toile d'araignée.

## **Contacts :**

In Algiers :

Ahmed Gasmia, Communication Director

Tel: 07 7123 0473

Email: [GasmiaAhmed@gmail.com](mailto:GasmiaAhmed@gmail.com)

USA:

Dahmane Dahmani, CEO

LZG Games & Toys, LLC

Tel +1 858 610 5092

Email: [DahmaneDahmani@msn.com](mailto:DahmaneDahmani@msn.com)