

T'ES DE[®] SUISSE

RÈGLES DU JEU



**LE JEU DE CONNAISSANCE
DE LA SUISSE**

01 OBJECTIF DU JEU :

Le but est d'être le premier joueur à atteindre la case finale, en répondant correctement au plus grand nombre de questions possible et en collectant ainsi le plus d'**écus**. Ce jeu peut donc avoir jusqu'à deux vainqueurs. Le jeu se termine dès que le premier joueur a atteint la case finale.

Le Suisse le plus rapide est : Celui qui a atteint la case finale.

Le Suisse le plus intelligent est : Celui qui a le plus d'**écus** à la fin du jeu.

Le SUPER-Suisse est : Celui qui a atteint la case finale en premier et qui, en même temps, a récolté le plus d'**écus**.



02 PRÉPARATION ET DÉBUT DU JEU :

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ. Le plus jeune joueur commence et lance les deux dés en même temps. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mélangez soigneusement les cartes contenant les questions et les réponses et placez-les face cachée à côté du plateau.

Chaque joueur reçoit :

- 2 cartes joker (1 joker téléphone et 1 joker de table) qu'il peut utiliser une fois par partie.
- 5 **écus** comme crédit de départ.

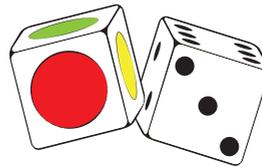
03 LES DÉS :

Il existe deux types de dés. Le dé avec les chiffres indique de combien de cases le joueur peut avancer. Le dé de couleur indique le sujet de la question à laquelle le joueur doit ensuite répondre.

Jaune : Question sur la Suisse

Rouge : Question sur l'Europe

Vert : Choix libre du sujet



04 LES CASES :

Si un joueur atterrit sur une case jaune, il peut soit avancer sur la case orange correspondante, soit revenir sur la case orange. Le premier joueur à atteindre la case finale est «**le Suisse le plus rapide**».



= Sauter vers le haut



= Descendre

05 LES QUESTIONS :

Si un joueur a lancé les dés et avancé le nombre correspondant, il peut répondre à une question : Le dé de couleur décide de la catégorie de la question.

Il comporte deux catégories :

Jaune : Question sur la Suisse ■

Rouge : Question sur l'Europe ■

Après que la question a été posée, le joueur peut décider d'y répondre «sans aide» ou «avec aide». S'il veut répondre à la question «avec aide», 3 réponses possibles lui sont proposées.

Mauvaise réponse :

Si la réponse à la question est incorrecte, le joueur doit remettre un **écu** à la banque et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés. Si un joueur n'a pas **d'écus** à distribuer, il reste dans le jeu et c'est au tour du joueur suivant.

Bonne réponse :

Si le joueur répond correctement à sa question, il peut relancer le dé. Cependant, après deux réponses correctes consécutives, c'est au tour du joueur suivant.

Pour chaque bonne réponse, le joueur reçoit une récompense sous forme **d'écus**.

La façon dont il a été répondu à la question détermine le nombre **d'écus**.

«sans aide» = **3 écus**

«avec aide» = **1 écu**



06 LES CARTES JOKER :

Chaque joueur peut demander de l'aide à un joker téléphonique et à un autre joueur de la table une fois par partie. Cela signifie qu'il est autorisé à demander de l'aide pour toute question, après que la question ait été posée. Si le joker correspondant a été utilisé, la carte doit être rendue à la banque et ne peut plus être utilisée. Ces deux jokers ne peuvent être utilisés que si le joueur a plus **d'écus** qu'il n'y a de joueurs à la table. Pour chaque joker non utilisé, le joueur reçoit trois **écus** en récompense à la fin de la partie.



Joker de table :

Le joueur peut demander de l'aide à un autre joueur de la table. Si l'autre joueur répond correctement à la question, tous deux reçoivent les **écus** correspondants. Si le joueur donne une mauvaise réponse, les deux joueurs donnent chacun un **écu** à tous les autres joueurs. Le joueur qui a posé la question ne peut pas être sollicité pour aider.

Joker téléphone :

Le joueur peut appeler quelqu'un et demander de l'aide. Si la réponse à la question est correcte, le joueur reçoit les **écus** correspondants. Si la réponse à la question est incorrecte, le joueur doit donner un **écu** à chaque joueur.

07 ÉCUS :

Pour devenir «**le Suisse le plus intelligent**», il faut collecter des **écus**.

Si les **écus** sont épuisés, le joueur en reçoit un pour une réponse correcte, ou bien trois **écus** du joueur dont c'était le tour avant le sien, c'est-à-dire du joueur à sa droite.

08 LA FIN DU JEU :

Le jeu se termine dès que le premier joueur a atteint la case finale. Les gagnants :

- Celui qui atteint la case finale en premier est «**le Suisse le plus rapide**»
- Celui qui a le plus **d'écus** à la fin du jeu, est «**le Suisse le plus intelligent**»
- Celui qui a atteint la case finale en premier et qui, en même temps, collecté le plus **d'écus** est «**le SUPER Suisse**»



Nous avons consacré beaucoup de temps à l'élaboration de questions et de réponses passionnantes. Malgré plusieurs vérifications, il peut arriver que des erreurs se glissent dans le contenu ou dans l'orthographe. Nous souhaitons améliorer constamment la qualité de nos jeux et nous nous réjouissons de ton feedback. As-tu des suggestions ou des propositions d'amélioration ? Alors contacte-nous par e-mail à l'adresse info@unique-gaming.com. Nous te souhaitons beaucoup de plaisir et de bons moments de jeu.

Pour des raisons de lisibilité, l'utilisation simultanée des formes linguistiques est supprimée. Toutes les références aux personnes s'appliquent de manière égale à tous les sexes.

«Du bist von», «You are from», «Tu es de» et «Du bistch vo» sont des noms de marque protégés de la société unique Gaming Partners AG. Le design ainsi que le principe du jeu sont protégés et propriété intellectuelle de unique Gaming Partners AG. Les couleurs et le contenu peuvent être modifiés sans préavis. ©2023 unique Gaming Partners AG · Obere Au 34 LI-9495 Triesen · Principauté de Liechtenstein · www.unique-gaming.com