



CANTUUN

Un jeu de : Hadi Barkat et Sébastien Pauchon

Graphisme et illustration : Nathalie Rais

Edition : Helvetiq

Réalisé avec l'indispensable aide de :

Lisa Jaeggli, Philipp Sidler, Diana Gisler, Heidi Müller, La Belle Page, Tania Rinaldi, Karl & Verena Sidler, Farhana Weber, Martina Aregger, Mirjana Huber, Rubén Palomanes Lorenzo, Petra Sidler, Andrea Sidler, Peter Wyss, Sybille Huber, Reto Pabst, Oliver Selz, Andreas Littrup, Theodor Littrup, Signe Littrup, Pierre Dorsaz, Sophie Sithamma, Andrea Curti, Gilles Roulet, Katie Reusch, Thomas Boillat, Nina Ryser, Emilie Bögli et Malcolm Braff himself.



www.helvetiq.ch

welovefeedback@helvetiq.ch

facebook.com/helvetiq

twitter.com/helvetiq



30-40 min.



3-4



CANTUUN

LE JEU DES CANTONS

L'HISTOIRE

Sergio, Edouard, Sabine et Beat se sont donnés rendez-vous au Grütli (Uri) pour une fondue au bord du lac. Mais pas sans s'être au préalable lancés un petit défi : le premier arrivé se verra offrir son repas, mais la condition est d'être passé par tous les cantons pour y arriver. Fais-en de même avec tes amis.

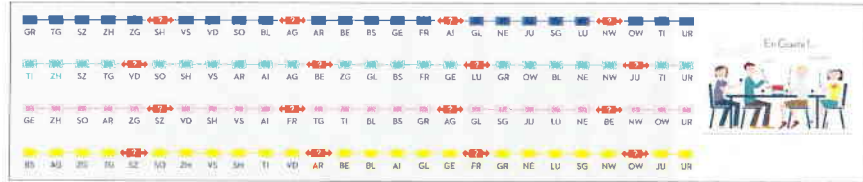
Choisis ton personnage et pars à la découverte!

SUGGESTION

Lisez les règles entièrement avant la première partie pour une vue d'ensemble. Ensuite, mettez le jeu en place et commencez à jouer en relisant les règles au fur et à mesure. Pour la deuxième partie, probablement plus besoin des règles.

LE MATÉRIEL

1 piste des scores



1 plateau



4 pions personnages en 4 couleurs



1 feuille d'autocollants



Avant la première partie, collez les autocollants sur les pions personnages et les sceaux en respectant les couleurs.

3 pions "sceaux" de couleur rouge



4 pions marqueurs en 4 couleurs



4 x 26 cartes réponses en 4 couleurs



300 cartes questions dont:

95 portent un symbole ×1 en coin (Simple)



104 portent un symbole ×2 en coin (Double)



101 portent un symbole éclair en coin (Éclair)



47 cartes Rencontre



16 cartes Chance

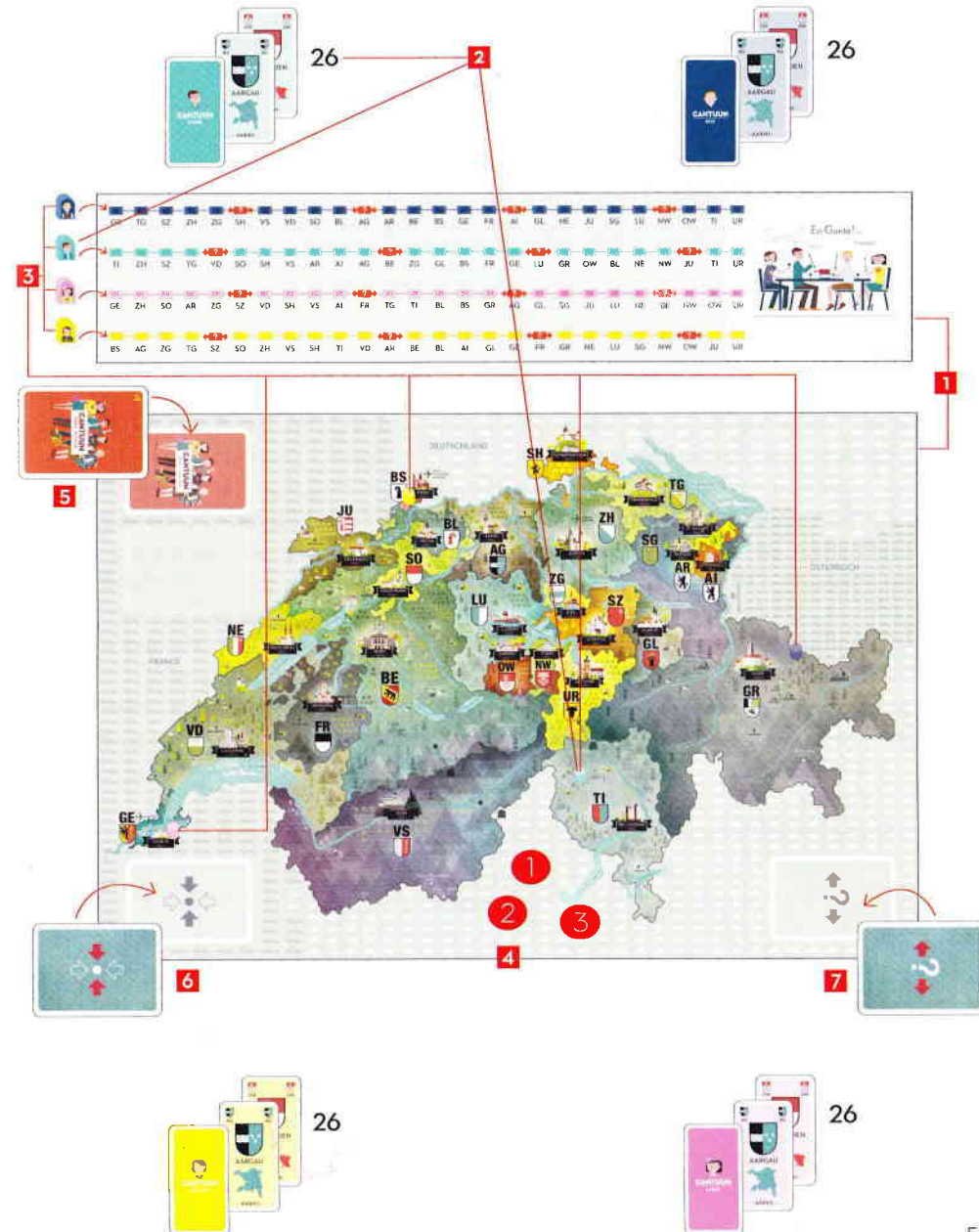


LA MISE EN PLACE

- 1 Placer le plateau et la piste de score ensemble au milieu de la table.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur. Il reçoit un pion personnage, un pion marqueur et 26 cartes réponses de sa couleur.
- 3 Chaque joueur place son pion personnage sur la première case de son parcours sur la piste des scores. Il place ensuite son pion marqueur sur le canton indiqué par le pion personnage (par exemple: Sergio part du Tessin et Sabine part de Genève).
- 4 Poser les 3 sceaux à portée de main sur le plateau.
- 5 Poser les cartes Questions face cachée sur l'emplacement en haut à gauche du plateau. Bien mélanger les cartes préalablement.
- 6 Posez les cartes Rencontre face cachée sur l'emplacement en bas à gauche du plateau.
- 7 Posez les cartes Chance face cachée sur l'emplacement en bas à droite du plateau.

Le moins jeune posera la première question.

Vous voici prêts à démarrer !



LE BUT DU JEU

Le but du jeu est simple : arriver en premier à Uri.
Afin d'avancer sur le parcours, il faut répondre correctement aux questions.
Celles-ci sont posées par les joueurs à tour de rôle.

UN TOUR DE JEU EN BREF

Chaque tour de jeu suit les 4 étapes successives suivantes :

1. LA QUESTION :

Une question est posée par un des joueurs à tous les autres.



2. LES RÉPONSES :

Hormis la personne qui pose la question, tout le monde répond à la question à l'aide de ses cartes réponses.

3. LA VÉRIFICATION DES RÉPONSES ET L'AVANCÉE SUR LE PARCOURS :

En fonction de sa réponse, on peut avancer d'un ou de plusieurs cantons en direction d'Uri.

4. LES ÉVÉNEMENTS CHANCE ET RENCONTRE :

En fonction du canton sur lequel se trouve un personnage ou si deux personnages se rencontrent dans le même canton, des cartes Chance  ou Rencontre  sont jouées. Elles font avancer ou reculer sur le parcours.

On répète les tours de jeux jusqu'à ce que quelqu'un soit arrivé à Uri.

UN TOUR DE JEU EN DÉTAIL

1. LA QUESTION

À chaque tour de jeu, un joueur lit la question à haute voix et les autres répondent.

Le lecteur ne peut pas répondre à la question.

À chaque nouveau tour de jeu, un nouveau joueur lit la question.

C'est celui assis à la droite du précédent lecteur qui est désigné.

Le lecteur doit toujours préciser le type de la question avant de la lire.

Il existe trois types de questions à préciser :

Simple

Pour ces questions, on peut réfléchir à loisir sans être pressé par le temps.

Double

Pour ces questions, on peut réfléchir à loisir sans être pressé par le temps.

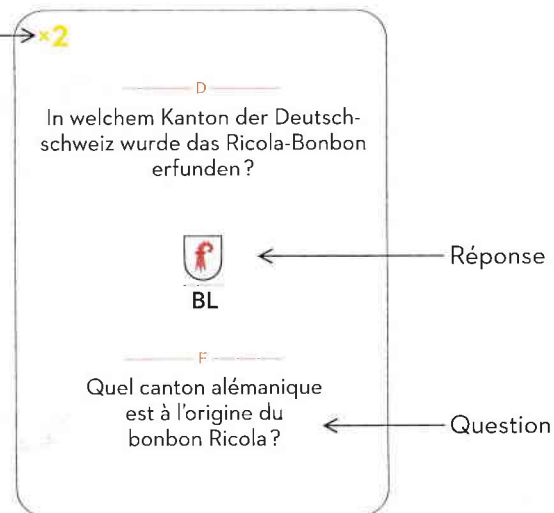
Ces questions sont plus difficiles et elles rapportent donc plus que les questions simples.


Eclair

Pour ces questions, il faut trouver le plus vite possible la ou les bonnes réponses.


Voici un exemple de carte question :

Symbole →



→  **x2**

— D —
In welchem Kanton der Deutschschweiz wurde das Ricola-Bonbon erfunden?


BL

— F —
Quel canton alémanique est à l'origine du bonbon Ricola?

← Réponse

← Question

2. LES RÉPONSES

La particularité de Cantuun est que les réponses à toutes les questions se trouvent à tout moment entre les mains des joueurs. Toutes les questions demandent de trouver comme réponse entre 1 et 8 cantons.

Les réponses ne doivent pas être données par oral, mais toujours en sélectionnant les cartes parmi les 26 se trouvant en main et en les posant faces cachées devant soi.



Lorsqu'un joueur est sûr de sa réponse, il place les cartes réponses choisies face cachée devant lui. Il prend le sceau avec le plus petit numéro possible, qu'il pose sur ses cartes, scellant ainsi sa réponse.

Quel que soit le type de la question, le premier à poser ses cartes réponses s'empare du sceau numéro 1 et le pose sur les cartes choisies.

Le deuxième à poser ses cartes réponses s'empare du sceau numéro 2 et le pose sur les cartes choisies. Pour une partie à 4 joueurs, le dernier s'empare du sceau numéro 3 et le pose sur ses cartes.

Attention! En répondant à une question, on ne peut pas poser plus de cartes réponses qu'il n'est exigé par la question.

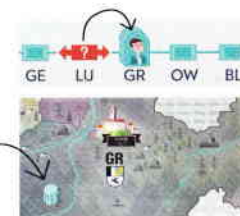


3. LA VÉRIFICATION DES RÉPONSES ET L'AVANCÉE SUR LE PARCOURS

Quand tout le monde a répondu et scellé ses réponses, on passe au dépouillement.

Le détenteur du sceau n°1 le replace sur le plateau de jeu, et révèle sa ou ses cartes réponses pour connaître le nombre de cantons sur lesquels il pourra avancer. On procède de même avec les joueurs aux sceaux 2 et 3.

A noter qu'on avance d'un canton en déplaçant son pion personnage sur le parcours, sans oublier de faire de même avec le pion marqueur sur le plateau. (Par exemple, lorsque le pion personnage avance vers la case GR, le pion marqueur doit être déplacé vers le canton GR sur le plateau.)



Les avancées sont comptées comme suit :

Pour les questions simples, on peut avancer d'un canton pour chaque blason juste donné comme réponse à la question. Il n'y a pas de pénalité pour les réponses fausses.



Pour les questions doubles, on peut avancer de deux cantons pour chaque blason juste donné comme réponse à la question. Il n'y a pas de pénalité pour les réponses fausses.



Pour les questions éclair, comme les réponses se trouvent facilement en regardant le plateau ou les cartes cantons, aucune erreur n'est permise.

– Le premier à avoir répondu tout juste **1** = **3**
avance de trois cantons

– Le deuxième à avoir répondu tout juste **2** = **1**
avance d'un canton

– Le troisième à avoir répondu tout juste **3** = **1**
avance d'un canton

– Un seul blason faux parmi les réponses et le joueur ne marque aucun point lors de ce tour.

Attention : si le premier à avoir répondu à une question éclair a commis une erreur, on passe au deuxième qui avance de trois cantons s'il a répondu tout juste, et ainsi de suite.

Exemples :

- Sabine a trouvé 2 réponses justes sur 3 pour une question simple. Elle avance ainsi de 2 cantons (2 blasons justes x 1 canton).



- Edouard a trouvé 2 réponses justes sur 3 pour une question double. Il avance de 4 cantons (2 blasons justes x 2 cantons)



- Beat a été le plus rapide à trouver la réponse correcte à une question éclair. Il avance de 3 cantons. Tous les autres ont aussi trouvé la réponse correcte. Ils avancent d'un canton.



4. LES ÉVÉNEMENTS CHANCE ET RENCONTRE

Il y a parfois un événement Chance ou une Rencontre entre deux personnes sur le même canton.

Chance

Lorsqu'un pion personnage finit son déplacement sur une case Chance, on pioche la première carte Chance et on en applique les effets.



Dans l'exemple ci-dessus, Edouard qui est jaune avance de 2 cantons. Il avance donc de 2 cases. Comme son "pion personnage" finit sur une case Chance, il pioche une carte Chance, la lit à voix haute et applique l'effet.

Rencontre

Lorsque le pion marqueur d'un joueur est déplacé sur le plateau et qu'il arrive dans un canton dans lequel est déjà présent le pion d'un autre joueur, il y a une rencontre.



Dans l'exemple ci-dessus, Sergio avance de 2 cantons. Son pion marqueur arrive sur le canton VS. Comme Edouard est déjà présent dans ce canton, il y a un événement Rencontre.

La Rencontre est un défi "plus ou moins" entre les deux joueurs concernés.

Un autre joueur que les deux concernés pioche une carte Rencontre sur laquelle se trouvent 2 à 4 possibilités de défis - il en choisit une selon sa préférence. Il pose une question "guesstimate" (deviner/estimer) au joueur qui vient d'arriver dans le canton. Ce dernier devra donner une réponse sous forme de chiffre.

Puis, le joueur qui était déjà dans le canton devra dire "plus" ou "moins" selon sa propre estimation.

Le joueur qui est le plus proche du chiffre correct avance de 2 cantons sur le plateau parcouru et avec son pion marqueur.

L'autre joueur reste sur place.

Remarques :

Les événements Chance et Rencontre ont immédiatement lieu, parfois en plein milieu de l'avancée sur le parcours (par exemple, juste après le calcul des points du joueur au sceau n° 1).

La Rencontre prend le pas sur la Chance.

Si les deux événements sont déclenchés en même temps, on ignore donc la Chance.

Il n'y a pas d'effet en cascade: si une Rencontre mène à une nouvelle Rencontre et/ou une Chance, ceux-ci sont ignorés.

De même, si un événement Chance mène à un nouvel événement Chance et/ou une Rencontre, ceux-ci sont également ignorés.

Voici un exemple de carte Rencontre :

Beat arrive sur un canton où Edouard est déjà présent. Il y a rencontre.

Sergio prend une carte rencontre -ci-contre- et choisit de demander le nombre de SMS envoyés en Suisse à Noël 2009.

Beat dit « 25 653 451 de SMS ».

Edouard réfléchit et dit « plus »!

Edouard a raison.

Il avance de deux cantons. Beat reste sur place.

★ ★ ★ — D —

Wie viele SMS wurden zu Weihnachten 2009 in der Schweiz verschickt?
68 Millionen

Wie hoch war die Lebenserwartung der Schweizer Frauen im Jahr 2008? **84,4 Jahre**

Wie viele Golfplätze gibt es in der Schweiz? **94**

— F —

Le nombre de SMS envoyés en Suisse à Noël 2009? **68 millions**

L'espérance de vie pour les femmes suisses en 2008?
84,4 ans

Le nombre de parcours de golf en Suisse? **94**

NOUVEAU TOUR

Lorsque tous les déplacements sont terminés et que tous les éventuels événements Chance et Rencontre ont été résolus, on passe au tour suivant.

La carte Question qui vient d'être utilisée est posée sur la défaisse prévue à cet effet. Les cartes Chance et Rencontre qui viennent d'être utilisées sont remises sous les autres cartes du même type.

Le lecteur peut prendre ses cartes réponses en main. Il va pouvoir répondre à la question suivante.

Le joueur à droite du lecteur précédent pioche une carte question et devient ainsi nouveau lecteur pour ce tour.

On procède ainsi tour après tour jusqu'à la fin du jeu.

FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête à la fin du tour voyant un joueur atteindre Uri.

Ce joueur remporte la partie.

Si plusieurs joueurs arrivent à Uri lors du même tour de jeu, ils se partagent la victoire et la gratuité du repas.

PRÉCISIONS ET RAPPELS

- Après quelques parties, on peut trier les cartes questions et changer le ratio entre types simple, double et éclair selon ses préférences.
- Il n'y a pas d'effet en cascade lors des événements Chance ou Rencontre.
- Un événement Rencontre prime toujours sur les événements Chance lorsqu'ils interviennent en même temps.
- On ne peut pas poser plus de cartes réponses qu'il n'est demandé dans la question.