



## RÈGLES DU JEU

HELVETIQ comprend deux jeux qui se jouent séparément :

### LE QUIZ



Les joueurs font la course de la montée à l'alpage. En chemin, ils répondent à des questions à propos de la Suisse. Le premier arrivé à la dernière vache a gagné. Tout le monde peut gagner à ce jeu quelles que soient ses connaissances préalables.



20'-30'



mémoire



2-4 joueurs



apprentissage



dès 8 ans



hasard

Les règles du quiz sont en  
page 2

### LE JEU POLITIQUE



Les joueurs tentent d'accroître leur influence politique en accédant à des postes de pouvoir, et en votant ou en appliquant des lois au moment opportun. De la vraie politique avec cartes sur table sans dessous de table.



60'



réflexion



3-4 joueurs



hasard



dès 10 ans



apprentissage

Les règles du jeu politique sont  
en page 10

# LE QUIZ

## BUT DU JEU

Les fermières et les fermiers font la course lors de la montée à l'alpage. Le premier arrivé à la dernière vache a gagné.

### 1 / 4 • MATÉRIEL

#### 1 PLATEAU

Voir page ci-contre.

#### 4 PIONS



1 pion par joueur

#### 4 AIDES DE JEU



Elles permettent d'avoir un résumé des règles sous les yeux pendant la partie.

#### 1 MARQUEUR



Le marqueur sera placé sur une carte. Il permet de savoir à quelle question l'on répond.

#### 3 DÉS



2 blancs

1 face de 2 pts  
4 faces de 3 pts  
1 face de 4 pts



1 rouge

4 faces de 1 pt  
1 face de 2 pts  
1 face de 3 pts

#### 156 CARTES QUIZ

thème



RECTO



VERSO

question

De quoi s'est inspiré Zep pour créer le personnage Tiboul ?

réponse (en gras)

Quelle figure d'usage de bandes dessinées s'est inspiré d'une cour de récré ?

Elles ont deux faces. Chaque face présente une question, dont un ou plusieurs termes en gras constituent la réponse de l'autre face.

## PLATEAU

### 25 VACHES = 25 CASES

Pour la signification de toutes les vaches spéciales, voir page 9.

### VACHE D'ARRIVÉE

### CARTES

Emplacement des cartes tout au long de la partie.



### DÉPART CARTES

Emplacement du marqueur au début de la partie.

### DÉPART PIONS

Entrée de jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs; on place les pions sur la première vache qui suit le panneau correspondant au nombre de joueurs de la partie (dans la direction indiquée par le panneau).

## 2 / 4 • MISE EN PLACE

- 2.1 / CHOISIR SA COULEUR
- 2.2 / PRENDRE SON AIDE DE JEU
- 2.3 / PLACER LES DÉS
- 2.4 / CHOISIR ET PLACER 13 CARTES QUIZ
- 2.5 / PLACER LES PIONS
- 2.6 / PLACER LE MARQUEUR



**2.1 / CHOISIR SA COULEUR**  
Chaque joueur choisit une couleur de pion.

**2.3 / PLACER LES DÉS**  
Les dés sont mis à disposition des joueurs.

**2.2 / PRENDRE SON AIDE DE JEU**  
Chacun prend l'aide de jeu qui correspond à sa couleur de pion.

**! PARTICULARITÉ SUISSE**  
On jouera à tour de rôle dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

**2.4 / CARTES QUIZ**  
Choisir 13 cartes quiz de couleurs variées parmi les 156 cartes quiz et les placer au hasard autour du plateau. On jouera une partie entière avec ces 13 mêmes cartes

**2.5 / PLACER LES PIONS**  
Chaque joueur met son pion sur la vache après le panneau indiquant le nombre de joueurs (2,3 ou 4).

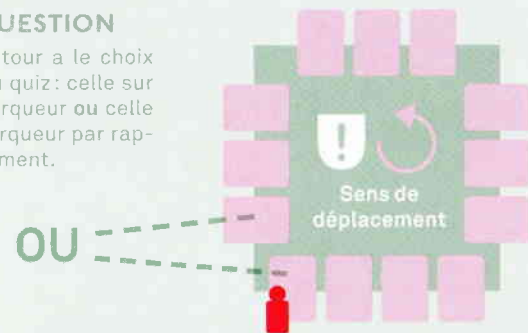


**2.6 / PLACER LE MARQUEUR**  
Le plus jeune joueur commence la partie et place le marqueur sur l'emplacement signalé par un oiseau.

## 3 / 4 • DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 3.1 / CHOISIR LA QUESTION
- 3.2 / LIRE ET RÉPONDRE
- 3.3 / LANCER LES DÉS
- 3.4 / AVANCER LE PION
- 3.5 / AVANCER LE MARQUEUR

**3.1 / CHOISIR LA QUESTION**  
Le joueur dont c'est le tour a le choix entre deux questions du quiz : celle sur laquelle se trouve le marqueur ou celle située juste avant le marqueur par rapport au sens du déplacement.



**3.2 / RÉPONDRE À LA QUESTION**  
Le joueur lit ensuite la question qu'il a choisie à haute voix, y répond, puis retourne la carte quiz sur place pour en vérifier la réponse. Celle-ci apparaît en gras. Une fois la carte retournée le joueur la laissera en place.



Selon le choix de la question et la réponse, il y a trois possibilités (A, B et C) de poursuivre son tour :

**3.3 A /**

Si sa réponse est **juste**, et que la question choisie était celle **sous le marqueur**, il lance les **trois dés**.

**3.3 B /**

Si sa réponse est **juste**, et que la question choisie était située **avant le marqueur**, le joueur lance un dé blanc.

**3.3 C /**

Si sa réponse est **fausse**, le joueur lance le **dé rouge**.

**3.4 A /**

Le joueur avance son pion du **nombre de cases** indiqué sur un dé de son choix.

**3.4 B /**

Le joueur avance son pion du **nombre de cases** indiqué sur le dé blanc.

**3.4 C /**

Le joueur avance son pion du **nombre de cases** indiqué sur le dé rouge.

Si le joueur arrive sur une vache spéciale, il applique l'effet expliqué sur la page ci-contre.

**3.5 A / B / C / AVANCER LE MARQUEUR**

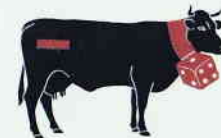
Le joueur finit son tour en avançant le marqueur sur la carte suivante.



Si le pion du joueur qui lance les dés arrive sur une de ces vaches spéciales, on applique alors l'effet comme suit :



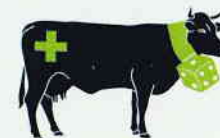
si un pion se trouve déjà sur cette vache, le **rétrograder** vers la prochaine vache similaire s'il y en a une.



Relancer un dé blanc et reculer selon le nombre de vaches indiqué.



Les joueurs adverses reculent d'une vache.



Relancer un dé blanc et avancer selon le nombre de vaches indiqué.



Avancer selon le même nombre de vaches que sa position actuelle sur le plateau. Si vous êtes premier, avancez d'une vache, ou si vous êtes deuxième, de deux vaches, etc.



Si un joueur arrive sur une vache spéciale alors que ce n'est pas son tour, l'effet de la vache n'est pas appliqué.

## 4/4 • FIN DE PARTIE

### VACHE D'ARRIVÉE



Le premier joueur à atteindre la vache d'arrivée (la vache décorée avant le chalet) remporte la partie. Il n'est pas nécessaire d'atteindre la vache d'arrivée avec un jet de dés exact.

### ASTUCES POUR GAGNER

#### Choisir le dé

Lorsque vous lancez trois dés et que vous procédez au choix d'un dé parmi trois pour avancer, le plus haut chiffre n'est pas toujours le meilleur choix. Évaluez l'effet de chaque chiffre avant de prendre une décision.

#### Lecture des questions

Demandez aux autres joueurs de bien lire les questions et les réponses des cartes à haute voix. Cela vous permettra de mieux mémoriser les réponses pour plus tard.

#### Congratulations

Lorsqu'une fermière ou un fermier répond juste à une question, le congratuler en disant « Quelle culture! »