Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.



Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME
France


HELVETIQ

RÈGLES DU JEU

HELVETIQ

comprend deux jeux qui se jouent séparément :

LE QUIZ



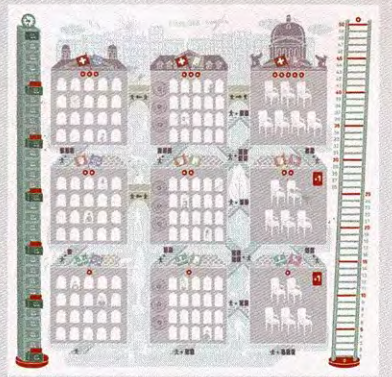
Les joueurs font la course de la montée à l'alpage. En chemin, ils répondent à des questions à propos de la Suisse. Le premier arrivé à la dernière vache a gagné.

Tout le monde peut gagner à ce jeu quelles que soient ses connaissances préalables.

- 20-30 min
- 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 min
- 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

2 DÉS BLANCS
1 face de 2 points
4 faces de 3 points
1 face de 4 points



1 DÉ ROUGE
4 faces de 1 point
1 face de 2 points
1 face de 3 points



1 MARQUEUR

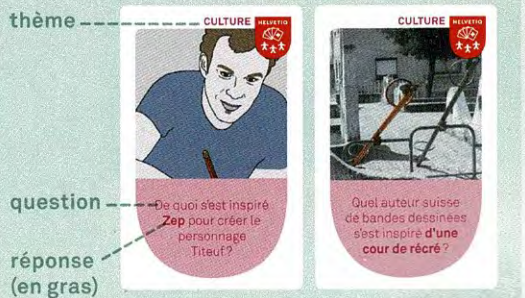


4 AIDES DE JEU



Les aides de jeu permettent d'avoir un résumé des règles sous les yeux pendant la partie.

184 CARTES QUIZ



RECTO VERSO

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 8.

VACHE D'ARRIVÉE

EMPLACEMENT POUR LES CARTES

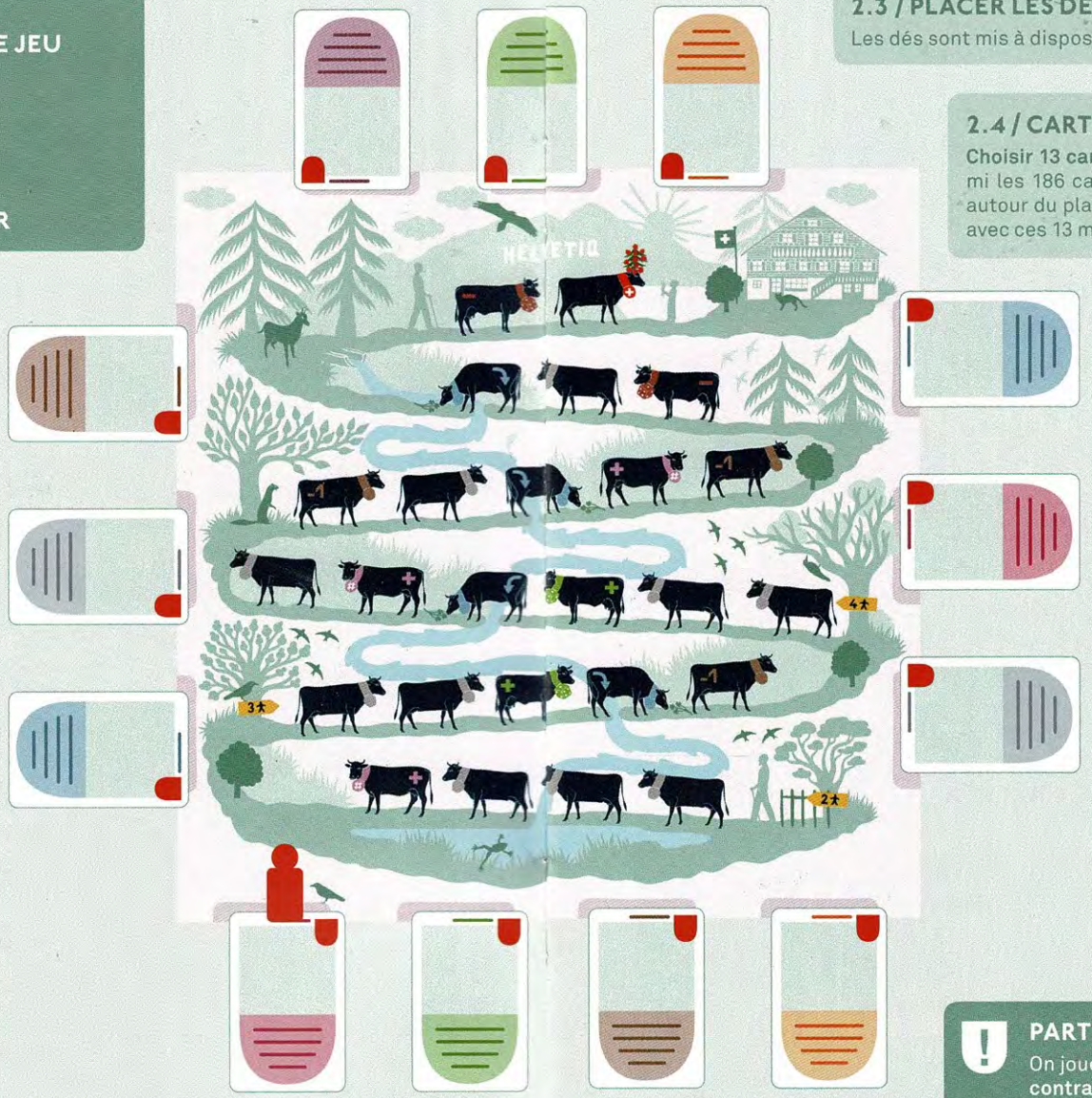


POINT DE DÉPART POUR LES PIONS
Entrée du jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs : sur la première vache qui suit le panneau.

POINT DE DÉPART POUR LE MARQUEUR

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.



2.2 / PRENDRE SON AIDE DE JEU

Chacun prend l'**aide de jeu** qui correspond à sa couleur de pion.



2.3 / PLACER LES DÉS

Les dés sont mis à disposition des joueurs.



2.4 / CARTES QUIZ

Choisir 13 cartes quiz de couleurs variées parmi les 186 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). Bouger ensuite les pions dans le sens indiqué par le panneau.



2.6 / PLACER LE MARQUEUR

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

PARTICULARITÉ SUISSE

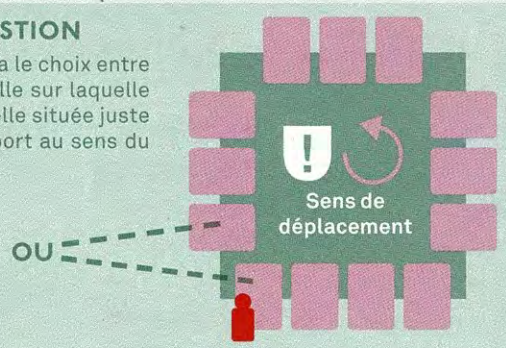
On jouera à tour de rôle dans le **sens contraire des aiguilles d'une montre.**

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

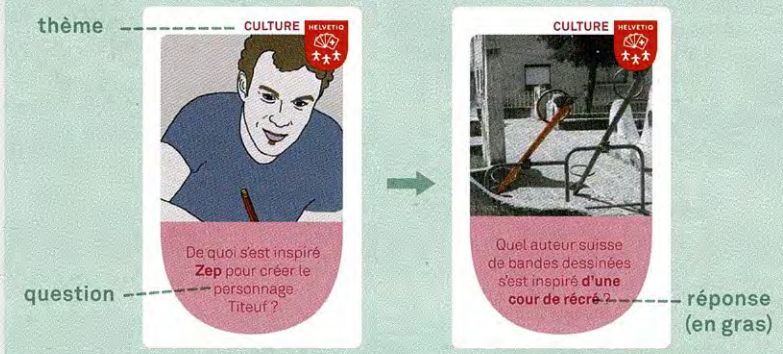
3.1 / CHOISIR LA QUESTION

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**.



3.3 / LANCER LES DÉS

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**, il lance **le dé rouge**.



3.4 / AVANCER LE PION

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 à la page 8.



3.5 A / B / C / AVANCER LE MARQUEUR

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



VACHES SPÉCIALES

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



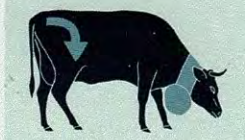
Relancer un dé blanc et reculer selon le nombre de vaches indiqué.



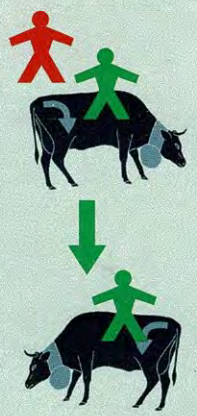


Les joueurs adverses reculent d'une vache.





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



Si un pion rétrogradé arrive sur une vache occupée par un autre pion, ce dernier est rétrogradé à son tour.



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. Evaluez 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! »

LE JEU POLITIQUE

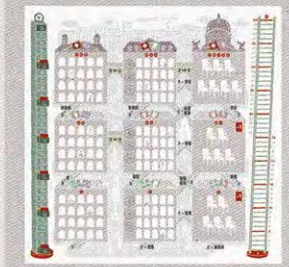
BUT DU JEU

La Suisse est une démocratie fédérale. Elle a divisé ses institutions politiques en trois branches et trois niveaux. Le but du jeu est de faire carrière politique avec vos cinq personnages dans le système suisse, et de monter le plus haut possible sur l'échelle politique et l'échelle des scores, avant que le Conseil Fédéral ne soit plein ou que le temps ne soit écoulé. Celui qui est le plus haut sur l'échelle des scores à la fin du jeu a gagné.

1/4 • MATÉRIEL

1 PLATEAU

Voir pages 12 et 13 pour une explication détaillée du plateau.



Règles du jeu au format vidéo sur notre site www.helvetiq.ch

1 DÉ BLANC

1 MARQUEUR DE TEMPS

20 PIONS

5 par joueur

4 MARQUEURS DE SCORE

1 par joueur



2 CUBES NEUTRES

• Utilisés si l'on joue à moins de 4 joueurs.

4 AIDES DE JEU

Les aides de jeu permettent d'avoir un résumé des règles pendant la partie.



60 CARTES VOIX



FACES



DOS

• On jouera avec les **60 cartes quel que soit le nombre de joueurs.**

• Elles se retrouvent en **5 couleurs différentes**: rouge, vert, bleu, jaune et gris (couleur neutre)

• **Chaque couleur se retrouve en 12 exemplaires**, avec la répartition de fonction suivante (exemple pour le joueur rouge):

OUI	NON	NEUTRE	INITIATIVE	REFERENDUM
2 cartes par couleur	2 cartes par couleur	3 cartes par couleur	2 cartes par couleur	3 cartes par couleur



• Lors d'une votation populaire, les cartes INITIATIVE et REFERENDUM comptent comme neutres.

25 CARTES SPÉCIALES



face cadre multicolore



face cadre rouge



dos de toutes les cartes spéciales

Il y a deux types de cartes spéciales, celles avec cadre multicolore et celles avec cadre rouge. Voir page 20 pour les explications.

Pendant la partie, les cartes voix et les cartes spéciales serviront à monter des échelons, améliorer la position de ses pions, ou encore gêner les autres joueurs dans leur ascension politique.

25 JETONS LOIS



• 5 jetons par couleur: 4 couleurs de joueurs (rouge, vert, bleu, jaune) + 1 couleur neutre, le gris.

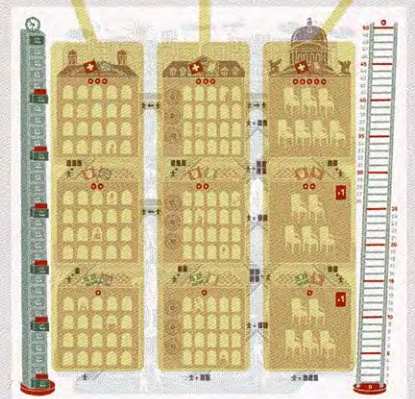
• On jouera avec 25 jetons lois quel que soit le nombre de joueurs.

PLATEAU : 3 POUVOIRS

POUVOIR JUDICIAIRE

POUVOIR LÉGISLATIF

POUVOIR EXÉCUTIF



! Dans les cases du pouvoir exécutif, on peut placer un pion par chaise au maximum.

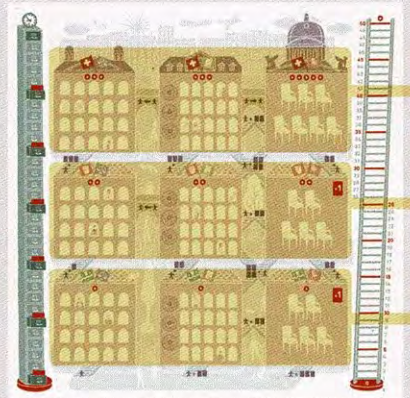
EXEMPLE

FÉDÉRAL EXÉCUTIF

OU

CONSEIL FÉDÉRAL

PLATEAU : 3 NIVEAUX



NIVEAU FÉDÉRAL

NIVEAU CANTONAL

NIVEAU COMMUNAL



ENTRÉE DANS LE PAYSAGE POLITIQUE

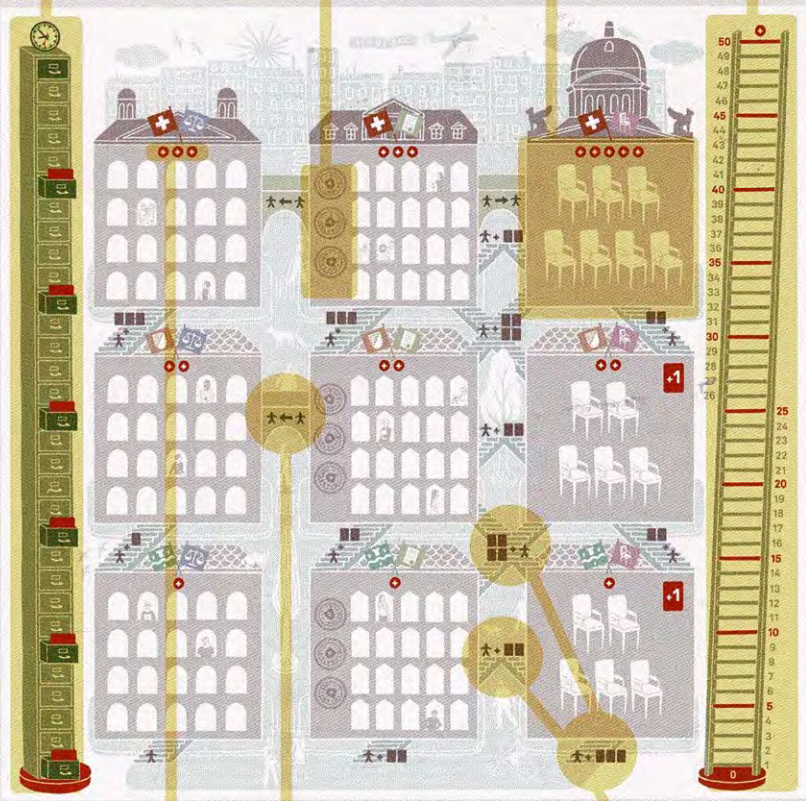
PLATEAU

PISTE DES ÉCHÉANCES
= repère temporel

LOIS
Les jetons lois seront posés sur ces emplacements.

9 CASES
(1 case = 1 bâtiment)
(à ne pas confondre avec les fenêtres, qui sont uniquement décoratives)

ÉCHELLES DES SCORES
= décompte des points



POINTS
= points par pion ou par loi présents dans la case, en fin de partie lors du décompte final.

CONDITION DE PROMOTION (ou PRÉ-REQUIS)
Expliquée en page 22.

COÛT D'ÉLECTION
= nombre de cartes à jouer pour pouvoir passer d'une case à une autre (= élections). Expliqués en détail page 17.

2 / 4 • MISE EN PLACE

- CHOISIR SA COULEUR
- PRENDRE SON AIDE DE JEU
- PLACER LES CARTE VOIX
- PLACER LES CARTES SPÉCIALES
- PLACER LE MARQUEUR DE TEMPS
- PLACER LE DÉ
- PLACER LES JETONS LOIS

PRENDRE SON AIDE DE JEU

Chaque joueur prend une aide de jeu de sa couleur.



PLACER LES JETONS LOIS





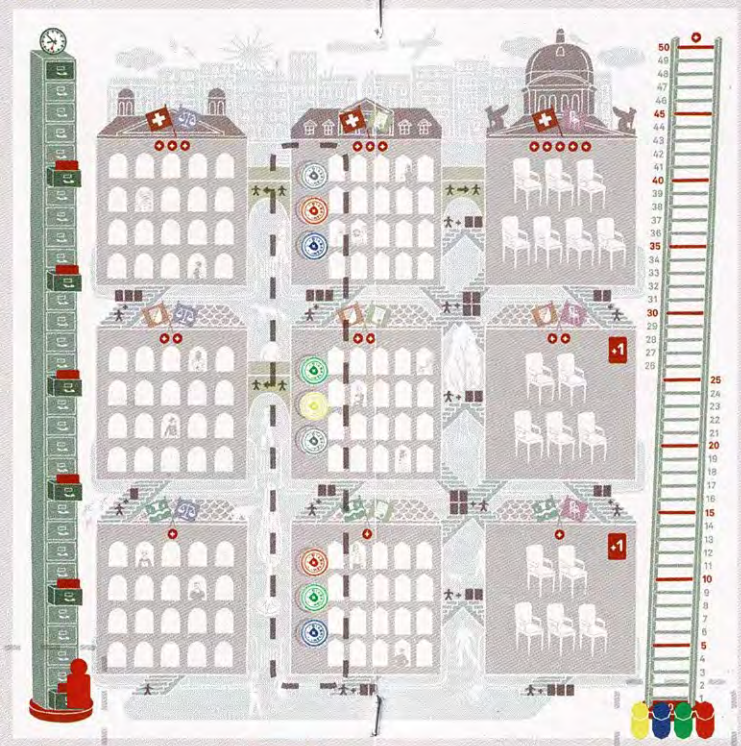
- On place **au hasard** 9 jetons lois sur le plateau aux emplacements prévus à cet effet (3 par niveau).
- Les jetons lois restants sont posés sur la table à portée de main de tous les joueurs.
- On jouera avec toutes les lois quel que soit le nombre de joueurs.



PLACER LE DÉ

Le dé blanc est mis à portée de main des joueurs.







pioche de cartes spéciales



défausse de cartes spéciales (faces visibles)

PLACER LES CARTES SPÉCIALES

- Les cartes spéciales sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau, constituant également une pioche (voir illustration ci-contre).
- Chaque joueur prend une carte spéciale qu'il regarde et garde secrète.

PLACER LES CARTES VOIX

- Les cartes voix sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau, constituant une pioche (voir illustration ci-dessous).
- On détermine le premier joueur en retournant une à une des cartes voix sur la défausse (emplacement où les joueurs se débarrassent des cartes jouées) jusqu'à ce que la couleur de l'un des joueurs apparaisse.
- Particularité suisse : on jouera dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur reçoit 3 cartes voix qu'il regarde et tient cachées en main. Le second joueur en reçoit 4, le troisième 5, et le quatrième 6.





défausse de cartes voix (faces visibles)

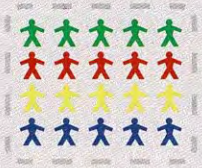
pioche de cartes voix



PLACER LE MARQUEUR DE TEMPS

Le marquer est placé sur le premier tiroir au bas de la colonne de tiroirs. Il agira comme marqueur de temps.





CHOISIR SA COULEUR

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 5 pions correspondants, ainsi qu'un marqueur de score.
- Il place son **marqueur** de scores au bas de l'échelle.
- À moins de 4 joueurs, on place les deux cubes neutres au Conseil Fédéral (il n'y a plus ainsi que 5 places disponibles). Les cubes neutres ne sont pas des pions.

3 / 4 • DÉROULEMENT D' UN TOUR DE JEU

À son tour de jeu, un joueur choisit entre deux options, soit obtenir des cartes, soit jouer ses cartes :

3 / TOUR DE JEU

3.1 / OBTENIR DES CARTES

3.1 A / BOUGER LE MARQUEUR DE TEMPS



• Le joueur commence par **monter d'une case le marqueur de temps** sur la colonne des tiroirs.

• Si le marqueur de temps atteint **un tiroir ouvert comportant une carte**, chaque joueur pioche une carte spéciale.



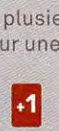
3.1 B / LANCER LE DÉ ET PIOCHER DES CARTES

• Le joueur lance ensuite le dé et **pioche le nombre de cartes voix indiqué par le dé.**



Exemple : si le dé indique 2, on pioche 2 cartes voix.

• Si un ou plusieurs pions de sa couleur sont présents sur une case de l'exécutif où figure le symbole



exécutif communal et exécutif cantonal

il pioche une carte supplémentaire par case où il est présent.

3.2 / JOUER SES CARTES

• Le joueur peut effectuer une ou plusieurs fois les actions suivantes dans le même tour.

• L'ordre dans lequel sont effectuées ces actions est libre.

- 3.2 A / SE FAIRE ÉLIRE
- 3.2 B / APPLIQUER DES LOIS
- 3.2 C / PROPOSER DES LOIS
- 3.2 D / LANCER UNE INITIATIVE
- 3.2 E / JOUER SES CARTES SPÉCIALES

Lorsqu'il n'y a plus de cartes à piocher, on mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

3.2 A / SE FAIRE ÉLIRE



• Pour élire un pion à un nouveau poste, le bouger vers une case adjacente en jouant des cartes voix. Le nombre de cartes voix requis est indiqué par un pictogramme sur les escaliers menant de la case de départ du pion à la case de destination.

Nombre de cartes voix requis =
nombre de cartes indiqué sur le **pictogramme** + surtaxe d'une carte **par pion adverse** présent sur la case de destination.



ici 2 cartes vers la défausse de cartes voix

• **L'entrée des pions sur le plateau se fait par une élection**, dont le coût est indiqué tout en bas des cases inférieures.



• Les cartes de sa propre couleur comptent comme 2 cartes voix.
• Il n'y a pas d'escaliers entre les branches du législatif et du judiciaire. Ceci traduit la séparation des pouvoirs typique dans une démocratie.

3.2 B / APPLIQUER UNE LOI

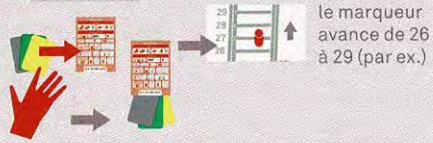
• Il faut avoir un juge (pion présent dans une case de la voie judiciaire) pour appliquer une loi.

ex. : 3 lois appliquées au niveau cantonal



• Chaque juge peut appliquer une à trois loi(s) présente(s) dans la case législative adjacente.

• Pour appliquer une loi, jouer une carte voix de la même couleur que la loi appliquée en la glissant sous l'aide de jeu. Ensuite, monter son marqueur de score.



le marqueur avance de 26 à 29 (par ex.)

Niveau communal et cantonal :



1 loi appliquée = +1 échelon

Niveau fédéral :



1 loi appliquée = +2 échelons

Mixing

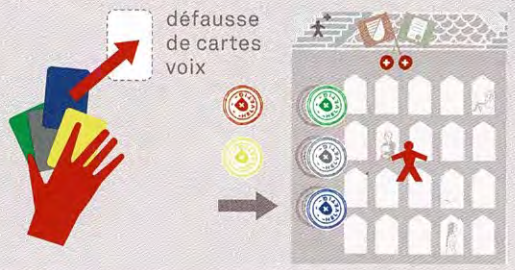


Si un joueur accumule 5 lois appliquées de couleurs différentes = défausser les cartes et gagner 5 échelons

3.2 C / PROPOSER DES LOIS →
3.2 D / LANCER UNE INITIATIVE →
3.2 E / JOUER SES CARTES SPÉCIALES →

3.2 C / PROPOSER UNE LOI

Il faut avoir un élu parlementaire dans le niveau de pouvoir pour pouvoir proposer une loi.



Pour proposer une loi, le joueur **se défausse d'une quelconque carte voix** de sa main, et place les jetons de lois qu'il propose à côté de ceux qu'il souhaite remplacer.

PIOCHE

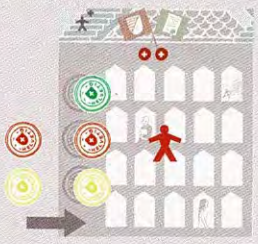


2 lois proposées

2 cartes voix retournées

On retourne ensuite de la pioche autant de cartes voix que de lois proposées (de 1 à 3), **pour voir s'il y a référendum.**

SI ON NE TIRE AUCUNE CARTE RÉFÉRENDUM, ALORS



les lois sont acceptées et les jetons de lois prennent leur place sur le plateau.

SI ON TIRE UNE CARTE RÉFÉRENDUM, ALORS



carte REFERENDUM

il y a un référendum et le ou les changements de lois sont soumis à la votation populaire (explication ci-contre).

3.2 D / LANCER UNE INITIATIVE



- A son tour de jeu, chacun peut proposer des lois au moyen des cartes INITIATIVE, **même s'il n'est pas présent au niveau législatif concerné.**
- Un joueur peut lancer une initiative en se défaussant de cartes voix libellées INITIATIVE, **quelle que soit leur couleur.**



1 CARTE
Pour une initiative au niveau communal ou cantonal



2 CARTES
Pour une initiative au niveau fédéral



Il propose alors un set de 1 à 3 lois pour le niveau choisi et les place à côté de ceux qu'il souhaite remplacer.



VOTATION POPULAIRE

Chaque joueur doit voter l'acceptation ou le refus de ce changement de lois (sauf s'il ne possède plus aucune carte en main) en posant dans l'urne (tas commun au centre de la table) une ou deux cartes voix faces cachées.

DÉPOUILLEMENT DU SCRUTIN ET RÉSULTATS

Lorsque tous les joueurs ont voté, on dépouille le scrutin en retournant les cartes.

S'il y a une **majorité de OUI** les lois sont acceptées et les jetons de lois prennent leur place sur le plateau.

S'il y a une **majorité de NON**, les nouvelles lois proposées sont rejetées et les jetons de lois actuellement en place y restent.

= OU

En cas de nul (égalité ou que des votes blancs), on retourne une à une les premières cartes de la pioche jusqu'à ce qu'un OUI ou qu'un NON apparaisse: ce sera le résultat du scrutin.

Chaque joueur ayant voté pioche ensuite 1 carte voix qu'il rajoute à sa main.

3.2 E / JOUER DES CARTES SPÉCIALES

Un joueur peut jouer ses cartes spéciales en tout temps lors de son tour de jeu (sauf si il a décidé d'obtenir des cartes). Leur effet est expliqué sur la carte.



face cadre multicolore

Les cartes spéciales possédant un bord multicolore **peuvent également être utilisées comme jokers**, et valent alors une carte voix d'une couleur à choix (elles peuvent donc valoir deux cartes lors d'une élection). **Si l'on utilise la fonction joker, on renonce ainsi à l'effet expliqué sur la carte.**



face cadre rouge

Les cartes spéciales à bord rouge **servent uniquement à marquer des points.** Leur valeur varie en fonction du texte et de l'état du plateau au moment où elles sont jouées.



dos de toutes les cartes spéciales

- Les points gagnés grâce à des cartes spéciales sont immédiatement reportés sur l'échelle des scores.
- Les cartes spéciales sont défaussées dans la défausse des cartes spéciales dès leur utilisation.
- **L'application des cartes spéciales liées à la fin du jeu se déroule en même temps que le décompte final des points.**

4 / 4 • FIN DE PARTIE

La partie touche à sa fin dès que l'une des deux conditions suivantes est remplie :

4 A / FIN DE LA PISTE DES ÉCHÉANCES

Lorsque le marqueur de temps a atteint la dernière case de la colonne de tiroirs (piste des échéances).



4 B / CONSEIL FÉDÉRAL PLEIN

Quand toutes les places disponibles au Conseil Fédéral sont occupées.


7 pions

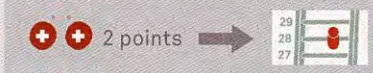
OU


5 pions et 2 cubes gris

Chaque joueur (y compris celui qui a déclenché la fin de partie) **peut encore, dans l'ordre du tour, jouer une seule action.** On passe alors à un décompte final de points.

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

- Chaque **pion et loi** présents sur le plateau font gravir à leur propriétaire **autant d'échelons que de croix suisses présentes sur sa case.**



- Les joueurs appliqueront également les **cartes spéciales à bord rouge** liées à des conditions de fin de jeu.
- L'un des joueurs prend les pions présents au Conseil Fédéral et les mélange dans sa main sans les voir. Il laisse tomber un pion au hasard. Celui-ci est élu président de la Confédération, qui rapportera encore 5 échelons à son propriétaire.

VICTOIRE Le joueur le plus haut sur l'échelle des scores est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés se félicitent de leur victoire consensuelle.

ASTUCES POUR GAGNER

- Il est parfois préférable d'obtenir des cartes voix supplémentaires pour élargir sa marge de manoeuvre plutôt que jouer un trop petit nombre de cartes voix.
- La voie judiciaire ne permet pas de mouvements horizontaux. Ainsi, chaque pion engagé sur cette voie y restera pendant tout le jeu.
- L'obtention de panachage de lois rapporte autant de points que la présidence.

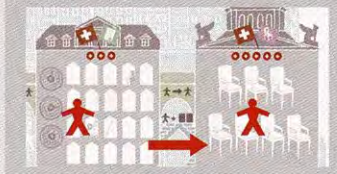
EXCEPTIONS OU CLARIFICATIONS DE POINTS DE RÈGLES

3 B / A / SE FAIRE ÉLIRE (voir page 17)



• Les cases du législatif cantonal et fédéral ont respectivement 1 et 2 flèches pointant vers une case voisine.

• Cela indique une condition de promotion (ou « pré-requis »), où l'on doit avoir un élu/pion de sa couleur dans ces cases pour pouvoir accéder aux cases voisines du même niveau.



• **Par exemple**, il faut avoir un de ses pions dans la case du législatif fédéral (case du milieu, en haut) pour pouvoir élire un conseiller fédéral (case de droite, en haut).

• On peut faire un déplacement de pion vertical, horizontal ou diagonal à condition qu'il y ait un escalier qui lie les bâtiments et que les éventuels pré-requis exigés soient satisfaits.

3 B / C / PROPOSER UNE LOI (voir page 18)

• A aucun moment il n'est possible d'avoir 3 lois de même couleur sur la même case.

• Il est permis de proposer des lois de couleur neutre, à savoir qu'elles ne correspondent pas à l'un des joueurs autour de la table.



FAUX JUSTE JUSTE

3 B / D / LANCER UNE INITIATIVE (voir page 19)

• A chaque tour, on ne peut déclencher qu'une seule initiative par niveau (communal, cantonal, fédéral)

EXEMPLE D' UN TOUR DE JEU

Voici un exemple d'un tour de jeu pour un seul joueur :

1 / Léa a reçu 3 cartes voix au hasard lors de la mise en place du plateau, car elle est la première à jouer.

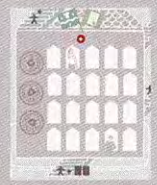


2 / Elle décide de jouer ses cartes voix.

3 / Elle se défausse (dépense) ses cartes bleue et grise pour avoir un pion (élu) au législatif communal.



Symboles du législatif communal



Case du législatif communal



Coût de transition pour entrer dans la case du législatif communal



Deux cartes posées sur la défausse des cartes voix

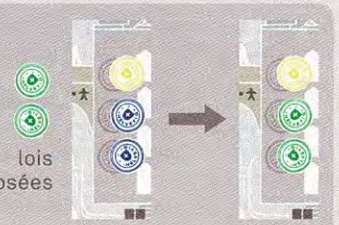
Elle dépense deux cartes car cette élection coûte deux cartes vu qu'il n'y a aucun pion adverse présent sur la case de destination.

4 / Elle peut mettre un pion sur la case du judiciaire communal gratuitement (= sans dépenser de carte voix) car il n'y a aucun pion adverse présent sur cette case.



Symboles du judiciaire communal

5 / Elle va proposer un changement de loi au législatif communal en se défaussant d'une carte. Elle remplace deux lois adverses bleues par deux lois vertes. Les joueurs retournent deux cartes voix de la pioche mais il n'y a pas de carte référendum qui apparaît, donc le changement de lois proposé est accepté.



lois proposées

6 / Elle termine son tour. C'est au tour de Luca assis à sa droite de jouer.

LES COULISSES DU JEU HELVETIQ

L'HISTOIRE D'HELVETIQ

L'histoire commence par une démarche de naturalisation et l'idée de créer un support pour mieux connaître la Suisse de manière ludique. Depuis ce point d'inspiration, il s'est vite avéré qu'un tel jeu dépassait le seul cadre des naturalisations pour devenir un vecteur de connaissances suisses plus général et au-delà des clichés.
Le jeu s'appuie sur des faits pour donner une image de la Suisse ouverte, réfléchie et étonnante. Il a pour ambition de rendre ces connaissances accessibles de manière aisée à des personnes de toutes origines.

LES PERSONNES DERRIÈRE HELVETIQ

Edition / Contenu	Hadi Barkat, Nils Rinaldi, Yves Barbey www.helvetiq.ch
Auteurs / Conception	Malcolm Braff, Bruno Cathala, Sébastien Pauchon www.gameworks.ch
Graphisme / Illustration	Karen Ichters www.urka.ch
Partenaires	Editions LEP pour la recharge Mix & Remix Keystone pour la recharge Sports d'hiver
Copyright	Tous les droits sont réservés par © Helvetiq, 1003 Lausanne

Ceci est la cinquième édition du jeu **HELVETIQ**
Conçu en Suisse / Fabriqué en Allemagne

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier les personnes suivantes pour leur support et leurs idées qui nous ont été précieux tout au long de la conception de ce jeu :

Tania, Patricia, Silke, Nadia, James, Elisabeth, Mouaouia, Nicolas, Johanna, Vincent, Marc, Grégorio, France, Dan, Enora, Pauline, Dimitri, Kathleen, Didier, Jean, George, Ines, Florentine, Jeremy, Sophie, DJ, Philippe, Yvonne, Ariane, Galina, Yamina, Adrian, Lydi, Anna, Romain, Karim, Dominique, Stéphanie, Selsa... ainsi que toutes les personnes que nous aurions oublié de citer dans cette liste.

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

Merci à tous les photographes ayant contribué au jeu par leurs photos pour créer au final des cartes quiz parlantes. Tous les droits des images utilisées appartiennent à leurs propriétaires, cités ci-dessous.

Cartes CULTURE

Martin Abegglen (*Paul Klee*) / Sanja B. (*Peter Zumthor*) / Hadi Barkat (*L'usage du monde / Nicolas Bouvier*) / Astrid Berglund (*Bains thermaux de Vals*) / Vincent Bloch (*Musée d'Art Moderne*) / Pierre Claveirole (*La Pléiade*) / Anna Corti (*Charles-Edouard Jeanneret*) / Alejandra Haydée Covarrubias (*Prix Nobel*) / Dante Busquets Anzenberger Agency (*Le stade olympique de Pékin 2008*) / Marta Derska (*Asie centrale et Inde*) / Maria Diestro (*Dr. Bircher-Benner*) / Beat Eisele (*Festival de cinéma*) / Timothy Hartley Smith (*Foire d'art contemporain*) / Philippe Henry (*Dostoïevski*) / Scott Herrmann (*Casino de Saxon*) / Patrick Huebgen (*Herzog & de Meuron*) / Michael Juul (*Femme / Paul Klee*) / David G. Kim (*Le Corbusier*) / Simon Loffler (*Montreux*) / Patrick Maletinsky (*Jean Tinguely*) / Moosa Mamdhooh Ahmed (*Le dadaïsme*) / Damian Patrick Michaels (*Giger*) / Lucia Anna Morra (*Sculpteur*) / NVP Switzerland (*Ella Maillart*) / Essi Petäjäniemi (*Céréales müesli*) / Nils Rinaldi (*Ramuz / Zurich / Niki de Saint Phalle / Locarno*) / Jan Schleuniger (*Art Basel*) / Olaf Schroth (*Mario Botta*) / Jian Shi (*Victorinox*) / Yseult Théraulaz (*Cully*) / Johan Thole (*Hermann Hesse*) / Tos (*Alberto Giacometti*) / Pablo Venegas (*Alien*) / J.H. Verhoeven (*Victoria*) / Wikipedia (*Heidi / Johanna Spyri*)

Cartes ÉCONOMIE

Martin Abegglen (*Migros*) / Mazen Issam Al-Ali (*Groupe Swtach*) / Alfredo Aponte (*Sacs faits de bâches*) / Hadi Barkat (*Feuille d'aluminium / St-gallois Winterhalter / La Chaux-de-Fonds / 2002 / Swissair*) / Jean-François Bodart (*Sicpa*) / David Brake (*Schindler*) / Kevin B. Carlin (*Chevrolet*) / Joe Christianson (*Alusuisse*) / Cleebster (*L'homme le plus riche de Suisse*) / Templeton Adair Elliott III (*Travail temporaire*) / Stefan Frank (*Plus de 80'000 employés*) / Marie Guiderdoni (*Méthode pour produire des fermetures éclair*) / Mladen Hanzek (*Périphériques informatiques*) / Frank Hessling (*Liechtenstein*) / Daniela Jung (*Le bonbon Sugus*) / Markus Krisetya (*Ikea*) / Ramon Legarre (*Energie hydraulique*) / Pascal Lerasle (*Allemand / Nestlé*) / Martin Lüchinger (*Premier fabricant mondial*) / Dan Machold (*Deux tiers*) / Nestlé (*Henri Nestlé*) / Angela Maria Pesantez (*La société Suchard*) / Roar Petterson (*Adecco*) / Mirjam Spanjaardt (*Ascenseurs*) / Isabel Truniger (*Frères Freitag*) / Rick Vink (*Logitech*) / Dick Warren (*Encres pour billets de banque*) / Ghalied Williams (*Le franc suisse*)

Cartes SOCIÉTÉ

Martin Abegglen (*Être parfaitement carré / Sérum de lait / 725'000 / Le danger d'avalanche / De 1 à 5 / SBB / L'aéroport*) / Hadi Barkat (*Le foehn / Le Velcro / En 1950 / Canton de Vaud / Une odeur de chocolat / Carnaval du Lötschental / 44 fois / Une Silvesterklaüse*) / Keight Bergmann (*Un timbre*) / Josquin Bernard (*Pomme-de-terre*) / Jean-François Bielmann (*La fondue moitié-moitié / Gruyère et vacherin*) / Philipp Boutellier (*Son école de recrue / 15 semaines*) / Gérard Brochon (*A main levée*) / Stefan Bucher (*Rivella*) / Sylviane Burgunder (*13*) / Salvador Busquets (*Valaisan*) / Ki Cheung (*Chocolat*) / Timothy Clemmer (*Cirque National*) / Scott Coleman (*Rösti*) / Bernd Dapprich (*7,7 millions*) / David Ellison (*Ses nom-*

breux trous) / Dimitri della Faille (*Le test annuel des sirènes d'alarme*) / Nicolas Favan (*Un mercredi à 13h*) / Alexander Finger (*Les Suisses*) / Rémy Fraigneau (*Val-de-travers*) / Bruno Gerber (*A Zürich*) / Lisa Gesner (*Le vacherin fribourgois*) / Tim Green (*12,4 kg*) / Johnny Harrison (*Albert Hoffmann*) / Valéry Héritier (*Valais / Plus de 50 cépages*) / Ludovic Hirlimann (*Le groupe bélier*) / Andreas Hoffmann (*Le malt d'orge*) / Andrew Holdsworth (*Ovomaltine*) / Mark Howells-Mead (*L'Emmental*) / Sylvain Hüsler (*LSD*) / Samuel Jacquat (*La désalpe*) / Thomas Keel (*Une Landgsgemeinde*) / David Kemper (*La Principauté du Vatican*) / Yves Kübler (*L'absinthe*) /Alain Lagier (*Combats de reines / Vaches d'Hérens / L'inalpe / Tschägätta*) / James Lowery (*Le SechseLäuten*) / mbeo (*CFF*) / Steve Michaud (*Cirque Knie*) / Marie Millet-de-Korsak (*La recette du bonbon Ricola*) / Franck Minez (*Une frontière linguistique fictive*) / Fabián Marcelo Otero (*3 outils*) / Dominique Reichenbach (*Le loup*) / Nils Rinaldi (*127 points / 743 points / Levure de bière / Le Cenovis / Les röstis / 1 franc / Frédy Girardet / Sur le billet de 50 francs / Unique*) / Philippe Rochat (*Philippe Rochat*) / Dominik Schuierer (*Vent chaud et sec*) / Matthew J. Sklar (*85 outils*) / Pascale Soubrane (*En Valais*) / Amber Taylor (*Le vacherin Mont d'Or*) / Fred « Le Racleur » Vannay (*La raclette*) / Elizabeth West (*Georges de Mestral*) / Ghalied Williams (*Sophie Taeuber-Arp*) / Jean-Christophe Wuthrich (*Par l'Armée suisse*) / David Wylie (*Papet*) / www.pdg.ch (*La Patrouille des Glaciers*) / Maurizio Zanetti (*Douze étoiles européennes*) / Roland Zumbühl (*Une personne appenzelloise masquée et costumée à la St-Sylvestre*)

Cartes GÉOGRAPHIE

Martin Abegglen (*L'Aar / Sa face Nord*) / Richard Ashley (*Eiger*) / Florian Bänziger (*Le pont Kappelbrücke*) / Hadi Barkat (*La Pointe Dufour / Le Cervin / Le Matterhorn*) / Gérard Brochon (*Le Rhin*) / Captain Interesting (*Grisons*) / Jill Coleman (*Toblerone*) / Ronny Fässler (*La Reuss*) / Peter Fessler (*Source du Rhin*) / Fondation Franz Weber (*Franz Weber*) / Daichi Fukagawa (*3471 m*) / Zsolt Gabor (*Le Lavaux*) / Stefan Geneugelijk (*1980*) / Mathieu Guy (*Le plus haut point de Suisse*) / Ueli Johner (*Le Romanche*) / Falk Lademann (*Glacier d'Aletsch*) / Ron Layters (*Dent Blanche / Dent d'Hérens*) / Michael Lesiecki (*Les cantons de Berne et du Valais*) / Francis Luisier (*23 km*) / Nicolas Marschall (*Col de San Bernardino*) / Keith Mason (*Les Grisons*) / mbeo (*Les îles de Brissago / Le lac Majeur / Trois châteaux / Bellinzona*) / Karen McAllister (*Silhouette du Cervin*) / Mahdi (*Mont-Tendre*) / Marie Millet-de-Korsak (*1679 m*) / Glenn Moore (*Fritz Zwicki*) / Daniele Muscetta (*Le tunnel du Gotthard*) / Nils Rinaldi (*Zürich / Limmat*) / Jonathan Sabin (*Le phénomène de supernova*) / Jonathan Semple (*Le tunnel du Lötschberg*) / Navpreet Singh (*Jungfraujoch*) / Markus Studer (*6 demi-cantons*) / Sylwia (*Plus haute montagne / Dôme de Mischabel*) / Alexandre de Titta (*Le Rhône*) / Tona & Yo (*Piz Bernina*) / Eric Toriel (*La ville fédérale*) / Pavel Vanik (*Deux châteaux*) / Aitor Vilchez (*Sion*) / Anton Volgger (*26 cantons*)

Cartes HISTOIRE

Martin Abegglen (*Canton de Berne*) / Armée Suisse (*1515*) / Hadi Barkat (*Zwyssig / Le jet d'eau*) / Fabrice Bertoncini (*Gessner*) / M.J. Blom (*Guerre de Sonderbund*) / Deborah Bonello (*Henri Dunant*) / Eugene Bonventre (*Henri Dunant*) / Jamie Campbell (*Prix Nobel de la Paix*) / Kathy Epps (*Bulle*) / Benjamin Fenske (*Fête de l'Escalade*) / Juan Luis Garcia Diez (*Refrain*) / Florance Goldfarb (*Unterwald*) / Julian Gomez V. (*Résistance des Genevois*) / Xavier Häpe (*Troncs de bois*) / Ben Kaden (*Pédagogue*) / Jari Kurittu (*1506*) / David King (*1805*) / Jean-Marc Kuntz (*1891*) / Marc Lehnfeld (*Fondation de la Croix Rouge*) / Julio Martinich (*Obwald et Nidwald*) / Rohit Mattoo (*Hymne britannique*) / Serge Maury

(*Hymne national suisse*) / Nicolas Mermoud (*1291*) / Mervyn Millar (*Le world wide web*) / Marie Millet-de-Korsak (*Hannibal*) / Athos Pedrioli (*Grütli*) / Thomas Penichou (*Des éléphants*) / Randonneur_Urbain (*Guillaume Tell*) / Jörg Richner (*Henri Pestalozzi*) / Patrick Rioux (*1800 / Col du Grand St-Bernard*) / Martin Rittmeyer (*Bataille de Morgarten*) / O Segaud (*Bataille de Marignan*) / Ian Gordon Shrallow (*Marine Suisse*) / Mark Smith (*Alliance des Waldstätten*) / Daniel Stauffer (*1723*) / Eric Toriel (*Les bernois*) / Muriel Vander Donckt (*CERN à Genève*) / François Weidmann (*Les papes*) / Roland Widmer (*1941*)

Cartes POLITIQUE

admin.ch (*L'Assemblée Fédérale / Le Conseil Fédéral*) / Gurudatt B. (*Conseil des Etats*) / Hadi Barkat (*50'000 signatures / Américain / Règle tacite de la répartition*) / Marco Billo' (*Formule Magique*) / Anna Bonet (*1848*) / Robert Desax (*Imposé par décret*) / François Hérault (*30 ans*) / Cédric Hüsler (*Chambre législative*) / Monique Menk (*Schaffhouse*) / Stéphane Noël (*AVS*) / Public Domain (*Constitution / Appenzell Rhodes-Intérieures / Constitution Fédérale*) / Matt Sephton (*Canton du Jura*) / Gionanni Stelitano (*L'organisation des Nations Unies*) / Baudoin van Humbeeck (*Amende pour non-votants*) / Reinout van Rees (*1976*) / Tom Waterhouse (*2002*) / Donna M. Weagel (*100'000 signatures*)

Cartes SPORT

Hadi Barkat (*16 ans 3 mois / FIFA*) / Tim Barretto (*Une écurie de formule 1*) / Cristiano Corsini (*Nyon*) / Zeno Crivelli (*Championnats du monde de 1987*) / Benoit Ferradini (*Marathon de New York*) / Louis Galanos (*Jo Siffert*) / Fabio Gava (*2003*) / Rebecca Granger (*14 médailles*) / Hunkeler (*Hornuss / Le fouet / 150 km/h / A placer un palet*) / Christoph Hurni (*Plus longue descente de Ski / Lauberhron*) / Olga Katrychenko (*Auckland*) / Alpha Lau (*Martina Hingis*) / Ryan Mallard (*«Vivre vite, mourir jeune»*) / José Rodrigo Octavio (*Clay Regazzoni*) / Nuno Ramos (*Wimbledon*) / Felix Rathsack (*Sauber*) / Nicolas Ray (*Circuits de vélo / 3000 kilomètres*) / Nils Rinaldi (*Zürich*) / Philippe Rochat (*Franzisca Rochat-Moser*) / Alexandre de Rougemont FocaleFixe (*22 ans*) / Rohrbach (*L'UEFA*) / Pedro Simoes (*Terminé le rallye Paris-Dakar*)

ENVOYEZ-NOUS VOS COMMENTAIRES ET SUGGESTIONS !

Nous apprécions particulièrement de recevoir les commentaires et suggestions des joueuses et joueurs quels qu'ils soient. Nous lisons tout ce que vous avez aimé ou détesté à propos de ce jeu. Vos commentaires nous permettent de produire de meilleurs jeux.

Pour nous envoyer des commentaires – et connaître les dernières nouvelles de HELVETIQ – visitez notre site Internet : www.helvetiq.ch