

Quiz sportif suisse

*Un jeu de questions et réponses pour 2 à 6 joueurs dès 12 ans.
Auteur des questions et réponses: W. Wehrle*

Contenu 504 cartes avec 3024 questions et réponses
1 plan de jeu
36 cartes symboliques
6 pions de couleurs
6 anneaux noirs
2 dés

Explication des symboles

 jeux Olympiques

 sport en général

 athlétisme

 jeux de balle

 sport sur roues

 sports d'hiver

 joker

Abréviations JO: jeux Olympiques ou champion(ne) olympique
CM: championnat du monde ou champion(ne) du monde
CE: championnat d'Europe ou champion(ne) d'Europe
CS: championnat suisse ou champion(ne) suisse

Idée directrice du jeu

Une course au savoir sur le sport suisse et le sport international, dont la victoire revient à celui qui, le premier, réunit les 6 cartes symboliques.

Règles de jeu

Choisir un pion

Chaque joueur choisit un pion et le pose au centre du plan de jeu, sur la grande case du joker.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le plus grand nombre de points commence la partie.

Jouer avec deux dés

La partie se joue avec deux dés et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un joueur lit les questions, puis confirme les réponses.

Avancer ou reculer

Chaque joueur détermine lui-même la direction dans laquelle il veut déplacer son pion. Le nombre total de points obtenus aux dés peut servir à avancer ou à reculer. On peut aussi utiliser séparément les points marqués sur les deux dés, les uns pour avancer et les autres pour reculer, pourvu que tous les points soient joués.

Plusieurs pions peuvent figurer sur une seule et même case du plan de jeu.

Important!

Par tour de jeu chaque joueur peut effectuer deux manœuvres au maximum (une manœuvre = lancer de dés + réponse à une question).

Petites cases symboliques

La petite case symbolique rejointe par le joueur après le lancer de dés détermine le thème des questions qui lui sont posées.

Les questions sont tirées l'une après l'autre de la boîte en carton, en commençant par le dessus, puis à nouveau rangées à l'arrière.

Si le joueur a donné la bonne réponse, il peut rejouer et répondre à une nouvelle question.

Si sa réponse **est fausse**, le pion est coiffé d'un handicap (anneau noir), puis c'est au tour du joueur suivant, celui de gauche.

Au prochain tour de jeu et avant de lancer les dés, le joueur doit d'abord se débarrasser de son handicap (anneau noir) en répondant à

une nouvelle question relative cette fois-ci au **thème de son choix**.

Si sa réponse est exacte, il peut se débarrasser de son handicap (anneau noir) et continuer à jouer. Si sa réponse est fausse, il peut essayer de se libérer de son handicap à l'aide d'une raffe (raffe = deux nombres identiques au lancer de dés, par exemple 2 quatre). S'il réussit, la raffe compte comme seconde manœuvre, puis c'est au tour du voisin de gauche. Si la raffe échoue, le joueur essaie de répondre à une nouvelle question lors du prochain tour de jeu, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à se débarrasser de son handicap.

Cases du Joker

Sur les cases du joker les joueurs peuvent choisir librement leur thème. Mais, à part le libre choix du thème, ces cases sont soumises aux mêmes règles que les petites cases symboliques. Ajoutons encore que la case centrale est également considérée comme une case de joker.

6 grandes cases symboliques

Le but du jeu consistant à réunir le plus rapidement possible les cartes symboliques, chaque joueur doit essayer de rejoindre les grandes cases symboliques donnant droit à ces cartes. Si le joueur donne la bonne réponse en se trouvant sur une grande case symbolique, il obtient la carte symbolique correspondante et peut éventuellement, une nouvelle fois, avancer ou reculer son pion.

Si sa réponse est fausse, il doit laisser passer un tour de jeu avant de pouvoir rejouer et essayer d'atteindre à nouveau la grande case symbolique.

Le handicap (anneau noir) n'a pas cours sur les grandes cases symboliques.

Si un joueur arrive sur une grande case symbolique, dont il possède déjà la carte symbolique, il peut tenter de gagner une nouvelle carte en misant celle qu'il possède déjà. Il lui suffit pour cela de répondre à une question consacrée à un thème dont il ne possède pas encore de carte. Si sa réponse est exacte, il gagne cette nouvelle carte symbolique, conserve sa mise et peut éventuellement effectuer une seconde manœuvre. Si sa réponse est fausse, il perd sa mise, puis c'est au tour du joueur suivant.

Si un joueur parvient sur une grande case symbolique, dont il possède déjà la carte symbolique, et s'il ne veut pas la miser, il doit se conformer aux règles appliquées aux petites cases symboliques.



Miser la carte symbolique



Bonne réponse

Mauvaise réponse

Anneau noir

Fin de la partie

La victoire revient à celui qui, le premier, réunit les 6 cartes symboliques.

Limitation de la durée

Avant le début de la partie, les joueurs fixent la durée de jeu, une heure par exemple. Après écoulement de ce temps, la victoire finale revient à celui qui possède le plus grand nombre de cartes symboliques.

Si deux ou plusieurs joueurs détiennent le même nombre de cartes symboliques, ils doivent se départager en répondant à un certain nombre de questions, choisies par les autres participants, jusqu'à ce que le vainqueur soit déterminé.

Variante pour plus de 6 joueurs

Si la partie compte plus de 6 participants, ceux-ci se constituent en équipes par couleur de pion. Ils ont alors l'avantage de pouvoir discuter les réponses entre eux.

Jeux Olympiques d'hiver:

1924 Chamonix
1928 Saint-Moritz
1932 Lake Placid
1936 Garmisch-Partenkirchen
1948 Saint-Moritz
1952 Oslo
1956 Cortina d'Ampezzo
1960 Squaw Valley
1964 Innsbruck
1968 Grenoble
1972 Sapporo
1976 Innsbruck
1980 Lake Placid
1984 Sarajevo
1988 Calgary
1992 Albertville

Jeux Olympiques d'été:

1896 Athènes
1900 Paris
1904 Saint-Louis
1906 Athènes
1908 Londres
1912 Stockholm
1920 Anvers
1924 Paris
1928 Amsterdam
1932 Los Angeles
1936 Berlin
1948 Londres
1952 Helsinki
1956 Melbourne
1960 Rome
1964 Tokyo
1968 Mexico
1972 Munich
1976 Montréal
1980 Moscou
1984 Los Angeles
1988 Séoul
1992 Barcelone

