

SPIELANLEITUNG - REGLE DE JEU

Carlit

Swiss Quiz

SWISS QUIZ est totalement différent des autres jeux de questions et de réponses. SWISS QUIZ - c'est 660 affirmations sur la Suisse. Seule toutefois la moitié d'entre elles sont justes! Exemple:

NATURE + ENVIRONNEMENT. Il est possible de faire de la voile sur le Sursee. Vrai ou faux?

Réponse: **FAUX.** Sursee est une localité, pas un lac.

Avez-vous bien répondu? Si oui, vous pouvez avancer votre pion. Et si vous êtes le premier à atteindre la case finale signalée par un edelweiss, la victoire vous revient. Bien du plaisir!

MATÉRIEL

1	règle de jeu
1	plan de jeu
6	pions
6 x 55	cartes
1	boîte
6	cartes VRAI
6	cartes FAUX
7	drapeaux suisses
50	jetons
1	assiette à jetons

PRÉPARATIFS

- a Déposer le plan de jeu au milieu de la table.
- b SWISS QUIZ peut être joué par 3 - 6 joueurs. Chacun reçoit un pion de couleur ainsi qu'une carte VRAI et une carte FAUX dont la couleur au verso est identique.

Les joueurs placent immédiatement leur pion sur le logotype SWISS QUIZ du plan de jeu. A présent, le jeu peut commencer!

Les joueurs déposent à l'envers devant eux les cartes VRAI et les cartes FAUX.

c Répartir les drapeaux sur le plan de jeu de la manière suivante:

- Si les joueurs sont au nombre de 3 ou 4, placer tous les 7 drapeaux sur les 7 petites cases **blanches**.
- Si les joueurs sont au nombre de 5 ou de 6, utiliser 5 drapeaux seulement en les déposant sur les 5 petites cases **noires**.

(Avant la première partie, coller les croix suisses sur les drapeaux)

d Déposer les 50 jetons sur l'assiette spécialement prévue à cet effet. Ils constituent la caisse.

Nommer un gardien (ou une gardienne) chargé de la gestion de la caisse durant le jeu auquel il participe naturellement aussi.

e Le gardien remet, comme capital de départ, à chaque joueur **4 jetons** prélevés dans la caisse.

f Retourner à présent la première pile de cartes (affirmations 1 à 55 et affirmations 331 à 385).

La pile de cartes est déposée à l'endroit dans la boîte spécialement prévue à cet effet. L'affirmation 1 devrait apparaître sur le dessus. Ne pas mélanger les cartes.

Dès que les joueurs auront répondu aux affirmations 1 à 55 de la première pile, ils passeront à la deuxième pile. Dès qu'ils parviennent à l'affirmation 330 de la sixième pile, ils reprennent la première pile de cartes et continuent avec la question 331.

RÈGLE DE JEU

Il faut généralement quelques tours de jeu avant de pouvoir appliquer avec art et astuce toutes les possibilités du système SWISS QUIZ. Veiller à ce que le jeu se déroule toujours dans le sens des aiguilles d'une montre!

1 Lecture des affirmations

Le gardien (ou la gardienne) ouvre le jeu. Il saisit la boîte et lit à haute voix la première affirmation.

Important! Lors de la lecture de l'affirmation, la carte doit rester dans la boîte, afin de ne pas révéler aux autres participants la bonne réponse imprimée au verso de la carte.

2 Réponse VRAI ou FAUX

Celui qui lit l'affirmation est le premier à y répondre en déposant à l'envers, au bord du plan de jeu, sa carte VRAI s'il juge l'affirmation exacte ou sa carte FAUX s'il la juge erronée.

C'est ensuite à tour de rôle que chaque joueur répond. Il est conseillé de glisser légèrement la carte sous le plan de jeu pour éviter aux autres joueurs la tentation de tricher. Laisser la carte non utilisée à l'envers devant soi.

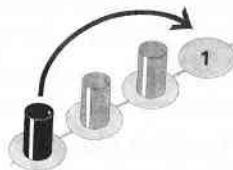
3 Lecture des réponses

La personne qui avait lu l'affirmation retourne à présent la carte pour lire la réponse correspondante (même numéro).

4 Avance des pions

Le lecteur de la réponse est le premier à dire s'il a eu raison. Il retourne sa carte VRAI ou FAUX. S'il a donné la bonne réponse, il avance son pion sur la **prochaine case vide** (case verte portant le numéro 2 au début de la partie). S'il a donné la mauvaise réponse, il n'a pas le droit de bouger son pion.

Bonne réponse:	avancer d'une case
Mauvaise réponse:	rester sur place



Puis c'est au tour des joueurs suivants. Les cases occupées sont **enjambées et pas comptées**, ce qui permet souvent d'effectuer de grands bonds en avant.

Important! Aucun pion ne peut être sorti du jeu. Une case ne peut contenir qu'un seul pion! Les petites cases blanches et noires servant de supports aux drapeaux ne constituent pas des cases en soi. Les pions n'y ont donc pas accès.

5 Achat de cases supplémentaires

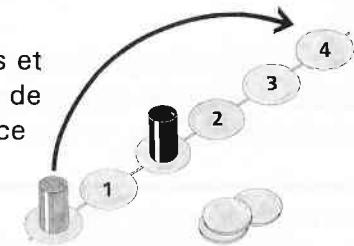
Lorsqu'un joueur est quasiment sûr de sa réponse ou s'il juge tactiquement judicieux de faire avancer son pion, il peut acheter des cases supplémentaires en déposant autant de jetons qu'il le désire sur sa carte VRAI ou FAUX.

S'il a eu raison, il peut avancer d'une case supplémentaire pour chaque jeton misé. S'il a eu tort, il doit rester sur place.

Le gardien encaisse alors les jetons misés que le joueur ait eu raison ou tort.

Achat de cases supplémentaires et réponse exacte	Avancer d'une case et, pour chaque jeton misé, d'une case supplémentaire. Verser les jetons dans la caisse.
Achat de cases supplémentaires et réponse fausse	Rester sur place. Verser les jetons dans la caisse.

Exemple: le joueur qui a misé 3 jetons et donné la bonne réponse peut avancer de 4 cases au total. En dehors de l'avance normale d'une case, il peut en effet avancer de 3 cases supplémentaires.



6 Fin du premier tour de jeu et début du tour de jeu suivant

Enlever la première carte d'affirmation. Le joueur ayant lu l'affirmation et la réponse passe la boîte à son voisin de gauche.

Celui-ci lit l'affirmation suivante, et ainsi de suite.

7 Signification des cases vertes et rouges

Lorsque, à la fin d'un coup (ou de tous les coups en cas d'achat de cases supplémentaires), un pion aboutit sur une case verte ou rouge, c'est la règle suivante qui s'applique:

Case verte numérotée 1 ou 2: le gardien offre au joueur 1 ou 2 jetons prélevés dans la caisse!

Case rouge numérotée 1: le joueur doit verser 1 jeton dans la caisse!

Case rouge illustrée d'un appareil photo: le joueur doit prendre une photo. Pour cela, il doit laisser passer un tour de jeu. Si c'est, par hasard, à lui de lire l'affirmation, il peut s'acquitter de sa tâche mais non avancer son pion.

(Il est par ailleurs juste que le joueur obtienne 2 jetons sur la première case. Celui qui commence est en effet toujours défavorisé.)

8 Signification des drapeaux SWISS QUIZ

Le premier joueur qui, avec son pion, dépasse un drapeau, peut

s'en emparer. Le gardien interrompt alors immédiatement le jeu pendant quelques instants pour distribuer des jetons prélevés dans la caisse:

Le premier joueur obtient	1 jeton
Le deuxième joueur obtient	2 jetons
Le troisième joueur obtient	3 jetons
Chacun des autres joueurs obtient	4 jetons

Les retardataires ont ainsi une chance de rattraper le temps perdu. Après cette brève interruption, le tour de jeu reprend normalement. Lorsqu'un joueur dépasse une case privée de son drapeau, il ne se passe rien.

Les drapeaux sont très importants pour le sprint final. Dès que le **dernier** drapeau a été enlevé du plan de jeu, les drapeaux récoltés peuvent être utilisés pour l'achat de cases supplémentaires:
1 drapeau = 4 jetons!

Exemple: si, lors du sprint final, le joueur mise 2 jetons et 1 drapeau en donnant la bonne réponse, il pourra avancer son pion, outre l'avance normale d'une case, de $2 + 4 = 6$ cases supplémentaires. Quant aux jetons et au drapeau, ils seront encaissés par le gardien.

9 Arrivée au but

La victoire au SWISS QUIZ est remportée par le premier joueur qui atteint la case illustrée d'un edelweiss. Si plusieurs joueurs arrivent en même temps au but, le gagnant sera celui qui possède le plus grand nombre de drapeaux et de jetons.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur (ou deux joueurs selon entente) parvienne au but.

10 Conseils tactiques

Pour gagner au SWISS QUIZ, les joueurs doivent faire preuve

autant de connaissances que de tactique. Il est conseillé au joueur de recourir à l'achat de cases supplémentaires par la mise de jetons s'il veut profiter d'une grande avance en enjambant les autres pions.

Si un joueur se trouve devant une case rouge illustrée d'un appareil photo, il lui est recommandé de miser un jeton s'il n'est pas sûr de sa réponse.

Nous vous souhaitons bien du plaisir!

Stefanie Rohner + Christian Wolf

et

CARLIT, éditeur de jeux

Gagnez un jeu de questions-réponses supplémentaire!

Trouvez au moins 10 affirmations intéressantes ou amusantes (une moitié de FAUX et une moitié de VRAI) et envoyez-les à:

CARLIT + RAVENSBURGER AG
"SWISS QUIZ"
Grundstrasse 9
8116 Würenlos

Si vous avez de la chance de voir vos affirmations retenues et utilisées dans le jeu supplémentaire, celui-ci vous sera offert en cadeau. Votre nom en plus sera mentionné!

Swiss Quiz

SWISS QUIZ ist ganz anders als andere Quizspiele. SWISS QUIZ enthält 660 Behauptungen über die Schweiz. Doch die Hälfte davon ist gemogelt! Beispiel:

NATUR + UMWELT. Haben Sie gewusst, dass man auf dem schönen Sursee Segelboot fahren kann? Wahr oder gemogelt?

Antwort: **GEMOGELT.** Sursee ist ein Ort und kein See.

Hätten Sie's gewusst? Ja? Dann dürfen Sie mit Ihrer Spielfigur vorrücken. Und wenn Sie vor den anderen das Zielfeld mit dem Edelweiss erreichen, gewinnen Sie das SWISS QUIZ. Viel Spass!

INHALT:

- 1 Spielanleitung
- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 6 x 55 Fragekarten
- 1 Fragenbox
- 6 WAHR-Karten
- 6 GEMOGELT-Karten
- 7 Schweizer Fähnchen
- 50 Chips
- 1 Chipsteller

VORBEREITUNGEN:

- a. Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte.
- b. Es können 3 bis 6 Personen teilnehmen. Jeder bekommt eine farbige Spielfigur sowie die WAHR-Karte und die GEMOGELT-Karte in der gleichen Rückseitenfarbe.

Die Figuren werden sofort auf den Schriftzug SWISS QUIZ des Spielplans gestellt. Dies ist der Start.

Die WAHR- und die GEMOGELT-Karte legt man mit der Rückseite nach oben vor sich hin.

c. Verteilen Sie nun die Fähnchen auf dem Spielplan:

- Bei 3 oder 4 Spielern werden alle 7 Fähnchen auf die 7 kleinen **weissen** Felder gestellt.
- Bei 5 oder 6 Spielern werden nur 5 Fähnchen benötigt. Diese kommen auf die 5 kleinen **schwarzen** Felder.

(Vor dem ersten Spiel sollten die Fähnchen mit den beiliegenden Schweizerkreuz-Folien beklebt werden.)

d. Die 50 Extrazug-Chips werden in den Chipsteller gelegt. Dies ist die Kasse.

Jetzt wird ein Hüttenwart (oder eine Hüttenwartin) bestimmt. Der Hüttenwart verwaltet während des Spiels die Kasse. Er spielt natürlich auch mit.

- e. Als Startkapital erhält jede Spielerin und jeder Spieler vom Hüttenwart sofort **4 Extrazug-Chips** aus der Kasse.
- f. Schliesslich wird vorsichtig der erste Stapel Fragekarten geöffnet (Fragen 1 bis 55 und Fragen 331 bis 385).

Ohne dass man die Kartenrückseiten sieht, wird der ganze Stapel in die Fragenbox gelegt. Die Frage 1 liegt jetzt obenauf. Die Karten sollen nicht gemischt werden.

Wurden die Fragen 1 bis 55 durchgespielt, muss der zweite Stapel geöffnet werden. Ist man bei der Frage 330 des sechsten Stapels angelangt, nimmt man wieder den ersten Stapel und fährt bei der Frage 331 fort.

SPIELREGELN:

Erfahrungsgemäss dauert es einige Runden, bis man alle Möglichkeiten des SWISS QUIZ-Spielsystems taktisch klug einsetzen kann. Beachten Sie, dass immer nacheinander im Uhrzeigersinn getippt und gezogen wird!

1. Vorlesen der Frage:

Der Hüttenwart (oder die Hüttenwartin) beginnt das Spiel. Er nimmt die Fragenbox in die Hand und liest die erste Quizfrage laut vor.

Wichtig: Beim Vorlesen darf die Fragekarte nicht aus der Box genommen werden, sonst sehen die Mitspieler die Rückseite mit der Auflösung.

2. Das Tippen:

Als erster gibt der Vorleser seinen geheimen Tip ab. Wenn er glaubt, dass die Behauptung wahr ist, legt er seine WAHR-Karte **verdeckt** an den Rand des Spielplans. Ansonsten die GEMOGELT-Karte.

Reihum gibt nun jeder Spieler seinen geheimen Tip ab. Am besten schiebt man die Tipkarte etwas unter den Spielplan, damit nicht geschwindelt wird. Die nicht verwendete Tipkarte lässt man mit der Rückseite nach oben vor sich liegen.

3. Vorlesen der Antwort:

Jetzt wendet der Vorleser die Fragekarte auf die Rückseite und liest die Antwort mit der gleichen Nummer vor.

4. Ziehen mit den Spielfiguren:

Der Vorleser zeigt als erster, wie er getippt hat. Er dreht seine Tipkarte um. Hat er richtig getippt, so zieht er mit seiner Spielfigur auf das **nächste unbesetzte Feld** vorwärts (bei Spielbeginn das grüne Feld mit der Zahl 2). Hat er falsch getippt, muss er stehenbleiben.

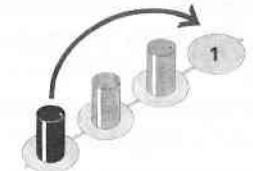
Richtig getippt:

1 Zug vorwärts

Falsch getippt:

Stehenbleiben

Reihum tun dies auch die anderen Spielerinnen und Spieler. Da besetzte Felder **übersprungen und nicht mitgezählt** werden, kann man oft weite Sprünge machen.



Wichtig: Es gibt kein Rauswerfen. Auf jedem Feld darf sich nur eine einzige Figur befinden! Die kleinen weissen und schwarzen Fähnchen-Standorte sind keine Lauffelder. Sie werden nicht betreten.

5. Kauf von Extrazügen:

Glauben Sie, bei einer Quizfrage ziemlich sicher zu sein oder ist es für das Vorrücken Ihrer Figur taktisch geschickt, so können Sie Extrazüge kaufen: Legen Sie beim Tippen beliebig viele Extrazug-Chips auf Ihre Tipkarte.

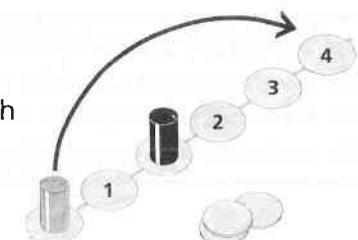
Haben Sie richtig getippt, so dürfen Sie für jeden gesetzten Chip zusätzlich einen Zug ausführen. Haben Sie falsch getippt, müssen Sie stehenbleiben.

Anschliessend kassiert der Hüttenwart die gesetzten Chips, gleichgültig ob Sie richtig oder falsch getippt haben.

Extrazüge gekauft und richtig getippt: 1 Zug vorwärts und für jeden Chip einen Extrazug. Chips in die Kasse.

Extrazüge gekauft und falsch getippt: Stehenbleiben. Chips in die Kasse.

Beispiel: Sie haben 3 Chips gesetzt und richtig getippt. Sie dürfen also insgesamt 4 Züge ausführen; nämlich ausser dem normalen Zug noch 3 Extrazüge.



6. Ende der ersten Spielrunde und neue Runde:

Die vorgelesene Fragekarte wird weggelegt. Der Vorleser gibt die Fragenbox an den im Uhrzeigersinn nachfolgenden Spieler. Dieser ist der neue Vorleser.

Der neue Vorleser liest nun die nächste Frage vor usw.

7. Was bedeuten die grünen und roten Ereignisfelder?

Bleibt eine Figur am Ende des Zuges (oder bei Extrazügen am Ende aller Züge) auf einem Ereignisfeld stehen, so gilt:

Grünes Feld mit der Zahl 1 oder 2: Der Hüttenwart schenkt Ihnen 1 bzw. 2 Chips aus der Kasse!

Rotes Feld mit der Zahl 1: Zahlen Sie einen Chip an die Kasse, sofern Sie Chips besitzen!

Rotes Fotoapparat-Feld: Um ein Foto zu knipsen, müssen Sie eine Runde ausssetzen! Sind Sie zufällig gerade der Vorleser, dürfen Sie zwar vorlesen, jedoch nicht mit der Figur ziehen.

(Es ist übrigens gerecht, dass man auf dem ersten Feld gleich 2 Chips erhält. Denn der beginnende Spieler hat einen leichten Nachteil.)

8. Was bedeuten die SWISS QUIZ-Fähnchen?

Zieht ein Spieler als erster an einem Fähnchen vorbei, so darf er es an sich nehmen. Sofort unterbricht jetzt der Hüttenwart das Spiel für einen kurzen Moment und "gibt einen aus":

Der vorderste Spieler erhält	1 Chip aus der Kasse,
der zweitvorderste Spieler erhält	2 Chips,
der drittvorderste Spieler erhält	3 Chips,
alle anderen Spieler erhalten je	4 Chips.

Damit haben die Nachzügler eine Chance aufzuholen. Nach der Unterbrechung wird die Runde normal weitergespielt. zieht ein Spieler an einem Fähnchen-Standort vorbei, an dem kein Fähnchen mehr steht, geschieht nichts.

Die Fähnchen sind für den Schluss-Sprint sehr wichtig. Denn sobald das **letzte** Fähnchen vom Spielplan genommen wurde, kann man die gesammelten Fähnchen zum Kauf von Extrazügen einsetzen: Ein Fähnchen zählt wie **4 Chips**!

Beispiel: Im Schluss-Sprint setzen Sie 2 Chips und 1 Fähnchen und tippen richtig. Sie dürfen also außer dem normalen Zug noch $2 + 4 = 6$ Extrazüge machen. Chips und Fähnchen kassiert der Hüttenwart.

9. Im Ziel:

Wer zuerst das Edelweiss-Feld erreicht, gewinnt das SWISS QUIZ. Kommen mehrere Spieler gleichzeitig ins Ziel, gewinnt, wer noch am meisten Fähnchen und Chips besitzt.

Es wird solange gespielt, bis ein Spieler (oder nach Absprache auch zwei Spieler/innen) das Ziel erreicht hat.

10. Taktische Tips:

Nicht nur Wissen, auch Taktik bringt bei SWISS QUIZ den Erfolg. Setzen Sie vor allem dann Extrazug-Chips, wenn Sie durch Über-springen anderer Spielfiguren weit vorrücken können.

Stehen Sie vor einem Fotofeld, sollten Sie auch dann einen Chip setzen, wenn Sie bei der Antwort **unsicher** sind.

Viele vergnügliche Spielstunden wünschen Ihnen

Stefanie Rohner + Christian Wolf

und

Ihr Spieleverlag CARLIT