

Trivial pour Suisses

Règles du Jeu

Le *Trivial Pour Suisses* est un jeu basé sur les tests de naturalisation suisses proposés à des étrangers postulant pour un passeport de la Confédération Helvétique. Que le parcours vers l'obtention de la nationalité Suisse commence!

BUT DU JEU

Être le premier à obtenir le passeport helvétique. Pour cela il faudra être le premier arrivé au centre du plateau de jeu après avoir répondu juste à 6 questions de chacune des 4 catégories de questions proposées.

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 80 cartes de questions à choix multiples faciles
- 80 cartes de questions à choix multiples difficiles

PREPARATION DU JEU

Déterminer si les joueurs veulent jouer avec les cartes difficiles (★) ou faciles. Ils utiliseront ces cartes pour le reste de la partie.

Séparer les différentes cartes mises à disposition selon leur couleur (bleu, vert, violet, orange et jaune). Le contenu des cartes ne doit pas être visible.

Chaque joueur reçoit un support réponse qu'il complétera au fur et à mesure du déroulement du jeu.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur l'une des cases départ du plateau de jeu.

Les joueurs lancent le dé. Celui qui a obtenu le nombre le plus élevé commence. Le joueur à sa gauche sera le suivant.

DEPLACEMENT

Au début, le joueur déplace le pion en partant de la case centrale, sur la passerelle de son choix.

Sur l'axe circulaire, il est libre de se déplacer comme il veut.

Plusieurs pions peuvent se retrouver sur la même case.

CASES JAUNES + BLANCHES

Lorsque il tombe sur une case jaune, le joueur tire une carte jaune. Ce sont les cartes chance ou malchance.

Le joueur applique ce que la carte tirée stipule.

Lorsqu'il tombe sur une case blanche, rien ne se passe.

CASES COULEURS

Lorsque le joueur tombe sur une case de couleur, le joueur à sa droite tire une carte correspondant à la couleur de la case et lit la question à choix multiple à laquelle le joueur, ayant tiré le dé, doit essayer de répondre juste.

A chaque question, le joueur a le choix entre quatre réponses. La bonne réponse est indiquée en bas à droite de la carte.

Les catégories

Vert **Culture générale**
(Religions, histoire, géographie, culture, ...)

Orange **Politique**
(Démocratie, fédéralisme, ...)

Violet **Social/Economie**
(Sécurité sociale, santé, travail, ...)

Bleu **Migration**
(Immigration, migrants en Suisse, ...)

BONNE RÉPONSE

Lorsque le joueur répond correctement à une question, il met un vu sur le support de réponse, à côté de la catégorie à laquelle il a répondu.

MAUVAISE RÉPONSE

Lorsque le joueur répond faux à une question, il met une croix sur le support de réponse, à côté de la catégorie à laquelle il a répondu.

LE GAGNANT

Le gagnant est celui ayant atteint le premier la case arrivée après avoir répondu juste à 6 questions de chaque catégorie.

FIN DE LA PARTIE

Chaque joueur calcule son taux de réussite à l'aide de cette formule:

$(\text{Nb de réponses justes} / \text{Nb total de réponses données}) \times 100 = \text{Pourcentage}$

Le résultat est indépendant du résultat du jeu. Il n'a qu'une valeur informative.

VARIANTES

- I. Le joueur peut choisir le niveau de la carte à laquelle il veut répondre sachant qu'une réponse juste dans le niveau difficile compte double. (Une réponse fausse compte simple dans tous les cas).
- II. Le nombre de réponses justes par catégorie dont un joueur a besoin pour remplir une catégorie peut être modifié afin de varier le temps de jeu.
- III. Le jeu peut aussi se faire au temps. A la fin du temps imparti le joueur qui aura obtenu le plus de réponses justes, toutes catégories confondues, gagne.
- IV. Le jeu peut être joué par groupe à partir de 8 joueurs. Former un maximum de 4 équipes qui s'affronteront entre-elles pour obtenir en premier le passeport suisse.

« Le véritable voyage de découverte ne consiste pas à chercher de nouveaux paysages mais à voir avec de nouveaux yeux »

- Marcel Proust