

## 2. Les cases du parcours



- Case "Dé". L'un des joueurs de l'équipe lance le dé thématique et annonce la catégorie d'Amis dont le Maître du Jeu doit piocher la carte. Attention ! Si le dé désigne une catégorie d'Amis dont vous possédez déjà trois cartes ou plus, vous passez la main à l'équipe suivante.



- Case "Battle". Vous rencontrez une bande d'Amis prête à vous suivre à condition que vous vous montriez meilleurs fêtards que vos concurrents. Acceptez son défi et désignez n'importe quel autre équipe pour le relever contre vous. Vos performances respectives seront évaluées par tous les autres joueurs dont le vote à main levée permettra au Maître du Jeu d'établir le score final et de proclamer le résultat. L'équipe victorieuse rapte une carte Amis à son adversaire malheureux. Attention ! Les cartes "Like" gagnées par l'une des équipes en lice comptent dans le calcul des suffrages.

### Exemples de "battle" :

•❖ Vous avez 90 secondes pour créer et interpréter un slam de 4 vers en allemand sur l'un des thèmes suivants, le rythme ou la mélodie de votre choix. Après quoi vous le traduisez.

Thèmes : le Rhin ; Europa Park ; le chocolat suisse ; l'allemand, warum nicht ?

•❖ Vous disposez de 60 secondes pour mimer tous ensemble une spécialité particulièrement attractive des trois régions transfrontalières : Alsace, Suisse, Allemagne.

•❖ Vous disposez de 90 secondes pour imaginer et présenter tous ensemble un "yodel" harmonieux assorti d'une chorégraphie originale.

Autres défis artistiques envisageables : interpréter le refrain d'un chant célèbre ["Hans im Schnokeloch" par exemple] dans sa langue d'origine, haka, mime, dessin, chorégraphie hip-hop, etc.



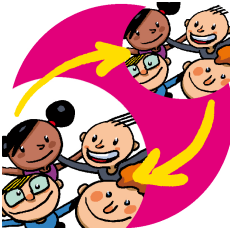
- Case "Goethe". Vous maîtrisez la langue de Goethe, pouvez donc évoluer plus facilement à travers tout le territoire de jeu. Rendez-vous à votre guise sur l'une des 3 cases suivant celle où vous vous trouvez et accomplissez-en la mission.



- Case "Till Eulenspiegel". Votre rencontre avec ce personnage de la littérature populaire commune à nos 3 pays se solde par un cuisant échec. Votre allemand est trop faible pour que vous puissiez comprendre ses plaisanteries. Vexé, il vous oblige à rétrograder de 5 cases, vous et les équipes placées sur les cases "Auberge"



- Case "Bonus". Vous gagnez une "bande" d'Amis au grand complet, demandez la carte "Amis" de votre choix au Maître du Jeu qui vous dispense d'accomplir la mission s'y rapportant. Puis passez les dés à l'équipe suivante.



- Case "Échange". Choisissez une bande d'Amis d'une autre équipe et échangez-la contre l'une des vôtres. Puis passez les dés à l'équipe suivante. Si vous ne possédez pas d'Amis à échanger, passez directement les dés à l'équipe suivante.



- Cases "Prise". Raptiez directement une bande d'Amis de votre choix à l'une des autres équipes et passez les dés à l'équipe suivante.



- Case "Perte". Vous perdez une "bande" d'Amis. Choisissez l'une de vos cartes "Amis" et rendez-la au Maître du Jeu qui la remplace sous le paquet correspondant. Puis passez les dés à l'équipe suivante. Si vous n'avez pas encore d'Amis, passez directement les dés à l'équipe suivante.



- Case "Auberge". Profitez des nombreux hébergements pour la jeunesse foisonnant dans nos trois pays. Restez sur cette case et passez les dés à l'équipe suivante. Attention ! Pendant votre séjour sur cette case, vous liez connaissance avec d'autres jeunes, obtiendrez ainsi une carte "Like" pour la prochaine battle.



- Case "Gourmandise". Prenez le temps de savourer les spécialités de la région que vous découvrez. Restez sur cette case et passez les dés au joueur suivant.