

MATERIEL

1 plateau, 1 dé, 6 "camemberts"
(ou 6 pions si vous préférez), 250
cartes de questions-réponses et 36
triangles marqueurs.

BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui retourne le premier
dans la case centrale et répond
correctement à une question d'une catégorie
choisie par les autres joueurs.

Avant d'arriver à cette question finale, le joueur
doit aller dans chacun des Quartiers Généraux
d'une 6 catégories et répondre correctement aux
questions qui lui seront posées, pour gagner les 6
triangles marqueurs de son camembert.



Camembert

PREPARATION DU JEU

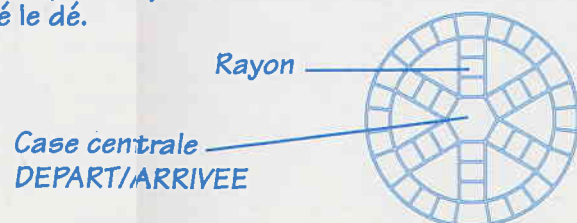
Chaque joueur choisit un "camembert" de couleur différente et
reçoit 6 triangles marqueurs, un de chaque couleur. Chaque
joueur place son "camembert" sur la case centrale du plateau de jeu.

Le jeu contient 2 paquets de cartes: mélangez chaque paquet
et placez-les dans l'emplacement prévu à cette effet dans la
boîte de jeu.

Le joueur le plus jeune commence à jouer puis la partie se
déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE LANCER DE DE

A votre tour de jeu, lancez le dé et avancez votre "camembert"
dans n'importe quelle direction, d'autant de cases que l'aura
indiqué le dé.



Au début de la partie, déplacez votre "camembert" en partant
de la case centrale, sur n'importe lequel des 6 rayons qui
mènent aux 6 Quartiers Généraux de catégorie.

A chaque jet de dé, le joueur peut déplacer son "camembert"
soit vers la droite, soit vers la gauche du nombre exact de
cases indiqué par le dé.



En passant sur un Quartier
Général, le joueur peut soit
continuer sur la piste circulaire,
soit remonter vers la case centrale.

En revanche, un joueur ne peut pas, au
cours d'un même déplacement, "revenir
sur ses pas": ainsi, si vous faites 5, vous
ne pouvez pas vous déplacer de 3 cases
vers la gauche, vous arrêter et repartir de 2
cases vers la droite.

A un prochain lancer de dé, vous pourrez bien sûr
changer de direction par rapport à votre
déplacement précédent.

Vous pouvez traverser le plateau par la case centrale
qui compte comme une case normale.

Il peut y avoir plusieurs "camemberts" sur la même case.

UNE BONNE REPONSE

Quand un joueur arrive sur une case ou sur le Quartier Général
d'une catégorie, il se fait poser une question de cette catégorie
par n'importe lequel des autres joueurs.

La dernière carte est alors tirée et la question posée sera celle
dont la couleur correspond à celle de la case où se trouve le
joueur. Les réponses sont à la fin de chaque question. Les
différentes catégories sont rappelées sur les côtés de la boîte
du jeu. Empilez les cartes utilisées pour les mettre de côté.

Si vous répondez correctement à la question, votre tour
continue et vous jetez de nouveau le dé.

Aussi longtemps que vous continuez à répondre correctement,
vous relancez le dé, déplacez votre "camembert" et répondez à
de nouvelles questions.

UNE REPONSE FAUSSE

Si la réponse est inexacte, c'est au tour du joueur placé à votre
gauche de poursuivre le jeu.

LES TRIANGLES MARQUEURS

Sur le plateau de jeu, il y a 6 cases de Quartiers Généraux des
catégories.

Sur ces cases figure à chaque fois l'illustration d'un triangle
marqueur de couleur différente.

Quand un joueur répond correctement à une question de Quartier Général de catégorie, il gagne le triangle marqueur de couleur correspondante, triangle qu'il place dans son "camembert". Puis, il relance le dé, se déplace et répond à une nouvelle question.

Quartier Général
de catégorie



Si, sur un Quartier Général de catégorie, la réponse est inexacte, le joueur pourra, au prochain tour, soit quitter cette case en lançant le dé (et, bien sûr, y retourner plus tard afin de tenter une nouvelle fois d'obtenir une réponse exacte), soit rester sur cette case pour tenter directement de gagner ce triangle marqueur.

Si, plus tard dans la partie, le joueur s'arrête sur un Quartier Général de catégorie dont il a déjà le triangle marqueur, il ne gagne pas un second triangle marqueur, même si sa réponse est exacte: dans ce cas, ce Quartier Général de catégorie doit être considéré comme une simple case de couleur.

Quand un joueur arrive dans la case centrale avant d'avoir répondu correctement aux questions des 6 Quartiers Généraux de catégorie, cette case devient un espace de libre choix et le joueur choisit lui-même la catégorie de la question qui lui sera posée.

LE GAGNANT

Après avoir répondu correctement à une question dans chacun des Quartiers Généraux de catégorie (et donc après avoir gagné les 6 triangles marqueurs), le joueur doit retourner à la case centrale pour essayer de gagner la partie. Vous pouvez accéder à cette case avec un nombre inexact de déplacements par rapport au chiffre du dé lancé. Ainsi, si vous faites 5 et que vous n'avez besoin que de 3 pour aller sur la case centrale, vous pouvez donc vous arrêter au bout des 3 cases nécessaires. Dès que vous êtes sur la case centrale, vos adversaires choisissent la catégorie de la question finale puis, tirent une carte.

Si vous répondez correctement à la question, vous gagnez la partie. Sinon vous restez sur la case centrale pour une autre tentative au tour suivant.

Une bonne réponse donne toujours droit à un nouveau lancer de dé. Si, donc, quelqu'un gagne du premier coup, n'importe quel autre joueur n'ayant pas encore joué peut essayer de répéter l'exploit et de faire match nul.

CONSEILS

- ⊗ Les trois catégories sont représentées dans chacun des rayons émanant de la case centrale. En conséquence, un joueur, même s'il ne fait pas un 4 au premier tour (ce qui lui permettrait d'aller directement dans un Quartier Général de catégorie), peut néanmoins choisir la catégorie dans laquelle lui sera posée la première question.
Par exemple, un joueur qui fait 3 et préfère l'histoire, peut poser directement son "camembert" sur le rayon dont la troisième case est jaune (Planète).
- ⊗ La règle ne précise ni le temps alloué pour répondre aux questions ni le degré de précision de la réponse. C'est aux joueurs de décider d'un laps de temps raisonnable et du degré de précision des réponses, à savoir, par exemple, si un nom de famille seul est une réponse satisfaisante ou s'il faut donner le nom et le prénom.
- ⊗ On peut très bien jouer au Trivial Pursuit par équipes (jusqu'à 36 joueurs), en répartissant entre les équipes les joueurs les plus forts dans telle ou telle catégorie. Les joueurs décident avant la partie si les membres d'une même équipe peuvent se consulter avant de donner une réponse.

Les questions dans cette édition de Trivial Pursuit Edition sont © 1995 Horn Abbot International Limited.
Un jeu Horn Abbot sous licence Horn Abbot International Limited, propriétaire de la marque "Trivial Pursuit".
Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

