

MATERIEL

1 plateau, 1 dé, 6 "camemberts" (ou 6 pions si vous préférez), 800 cartes de questions-réponses (400 pour les adultes et 400 pour les plus jeunes), 2 boîtiers pour les cartes 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 des 6 catégories et répondre correctement aux questions qui lui seront posées, pour gagner les 6 triangles marqueurs de son "camembert".



Camembert

PRÉPARATION 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 4 paquets de cartes vertes pour les adultes et 4 paquets de cartes jaunes pour les plus jeunes.

Placez dans le boîtier jaune un paquet de cartes jaunes et dans le vert un paquet de cartes vertes.

Les cartes doivent être placées ainsi dans le boîtier.



Chaque paquet de 100 cartes contient une carte "Repère" : avant de commencer à jouer, assurez-vous que cette carte est bien à l'avant de chacun des 2 boîtiers. A chaque fois qu'un joueur a fini d'utiliser une carte de jeu, il la met à l'arrière du boîtier, dans le même sens que les autres cartes.

Continuez à jouer ainsi jusqu'à ce que la carte Repère réapparaisse en début de boîtier. A ce moment, décidez alors de jouer avec un autre paquet de cartes.

LE LANCER DE DÉ

A chaque 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.

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. Les cartes jaunes sont réservées aux plus jeunes, les cartes vertes aux adultes.

La 1ère carte du 1er boîtier est alors tirée et la question à être posée sera celle dont la couleur correspond à celle de la case où se trouve le joueur. Les réponses sont au dos de la carte. Les différentes catégories sont appelées sur les côtés de la boîte du jeu.

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.



Quartier Général de catégorie

UNE REPONSE FAUSSE

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

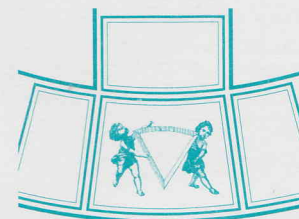
LES TRIANGLES MARQUEURS

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.



Si, sur un Quartier Général de catégorie, la réponse est inexacte, le joueur devra alors quitter cette case au tour suivant (et, bien sûr, y retourner plus tard afin de tenter une nouvelle fois d'obtenir une réponse exacte.)

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.

RELANCEZ LE DÉ

Sur le plateau de jeu, il y a 6 cases grises marquées d'un dessin de dé. Si vous atteignez l'une de ces 12 cases, vous relancez alors le dé, ce qui peut vous permettre, par exemple, de changer de direction!

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.



Case pour relancer le dé

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 aussitôt que le dé le permettra; en effet, vous ne pouvez accéder à cette case qu'avec un nombre exact de déplacements correspondant au chiffre exact du dé lancé. Si vous ne parvenez pas à cette case avec un nombre exact, vous continuez alors à jouer de façon normale, sur les cases de couleurs avoisinantes.

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 devez quitter la case centrale au tour suivant et y retourner ensuite pour une autre tentative.

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.

Pour plus d'explications et de conseils sur le jeu, tournez cette feuille.



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.



TRIVIAL INFO

Les six catégories sont représentées dans chacun des rayons émanant de la case centrale. En conséquence, un joueur, même s'il ne fait pas un 6 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 4 et préfère l'histoire, peut poser directement son camembert sur le rayon dont la quatrième case est jaune (Il était une fois). Cela signifie également qu'un joueur qui dépasse la case centrale en essayant de s'y rendre pour gagner la partie peut choisir sa question entre cinq catégories.

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 d'une même équipe peuvent se consulter avant de donner une réponse.

Il existe une version courte du jeu: dans cette version, vous n'avez pas besoin de vous arrêter sur un Quartier Général pour essayer de gagner le triangle marqueur correspondant. N'importe quelle case d'une catégorie donnée suffit pour tenter de gagner le triangle correspondant. Le 1er joueur qui a rempli son camembert gagne la partie.

Et voici l'ensemble des références Trivial Pursuit:

