

# Trivial Pursuit™

Nos Années

# 1980

## LE BUT DU JEU

Etre le premier joueur à remplir son camembert avec les six triangles marqueurs de couleurs différentes, en répondant correctement aux questions posées sur les années 80.

Chaque paquet de 100 cartes contient une carte « Repère ». Avant de commencer à jouer, assurez-vous que cette carte soit bien à l'avant du boîtier. Lorsque vous avez joué une carte, remplacez-la à l'arrière du boîtier. Continuez à jouer ainsi jusqu'à ce que la carte « Repère » réapparaisse au début du paquet : prenez alors un autre paquet de cartes pour continuer la partie.

*Assurez-vous que les cartes soient bien placées de cette façon.*



## PRET POUR L'AVENTURE ?

1. Chaque joueur choisit un « camembert » vide et le place au centre du plateau.



Camembert

2. Prenez un paquet de cartes et placez-le dans le boîtier.
3. Apposez les 6 autocollants Années 80 sur chaque face du dé de Défi.
4. Lancez le dé pour connaître le joueur qui commence : c'est celui qui obtient le score le plus haut qui vivra le premier ces belles années !

## C'EST PARTI !

1. Lancez le dé.
2. Déplacez-vous. Avancez votre camembert du nombre de cases indiqué par le dé.

3. Lorsque vous vous arrêtez sur une case, répondez à la question !

*Un des autres joueurs prend alors la première carte sur le devant du boîtier et lit la question dont la couleur correspond à celle de la case sur laquelle se trouve le joueur interrogé. Chaque couleur correspond à une catégorie spécifique. Les différentes catégories sont citées sur les côtés et sur la face arrière de la boîte du jeu. Les réponses aux questions sont inscrites au dos de la carte, excepté lorsqu'une image se trouve sur la carte, auquel cas les réponses se trouvent inscrites après les questions. Lorsque vous vous arrêtez sur la case centrale, vous avez la possibilité de choisir la catégorie de votre choix (attention, vous n'avez pas le droit de regarder les questions avant de choisir).*

## GARDEZ LE RYTHME !

Au début de la partie, déplacez votre « camembert » en partant de la case centrale du plateau et en utilisant les « passerelles » pour vous rendre sur l'axe circulaire. Sur cet axe, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quel sens, mais toujours du nombre exact de cases indiqué par le dé. Essayez aussi de vous déplacer de telle manière que vous vous arrêtiez sur une case dont le thème vous convient.

## CONTENU

Un plateau de jeu, 300 cartes de questions-réponses, un boîtier à cartes, un dé classique, un dé de Défi, six camemberts et 36 triangles marqueurs colorés.

## TOUT SUR LES CATEGORIES

- **ACTUALITES** : tous les événements qui ont fait la Une des années 80, de l'élection de François Mitterrand à la construction de la Pyramide du Louvre, en passant par la chute du Mur de Berlin.
- **DIVERTISSEMENT** : les images et moments forts des années 80 pour les fans du petit et du grand écran, du Grand Bleu à Indiana Jones et du Bébête Show à Nulle Part Ailleurs.
- **LA VIE DES ANNEES 80** : les modes, les idées et les styles de vie des années 80, des robes de Christian Lacroix au ticket "chic et choc" de la RATP et du minitel rose au défilé du Bicentenaire de Jean-Paul Goulde.
- **CELEBRITES** : tout sur la vie de ceux qui ont marqué les années 80, de Gérard Depardieu à Bernard Tapie, et de l'entrée de Marguerite Yourcenar à l'Académie Française au mariage de Coluche avec Thierry Le Luron.
- **EN MUSIQUE** : les chansons et les artistes qui sont restés gravés dans nos mémoires, du clip Thriller de Michael Jackson à Joe le Taxi, et du rythme de la Lambada à L'Aziza de Daniel Balavoine.
- **C'EST DU SPORT** : les grands moments sportifs et les champions des années 80, de l'équipe de France championne d'Europe de Michel Platini au "professeur" Alain Prost, en passant par Carl Lewis.

Lors d'un même déplacement, vous ne pouvez pas revenir sur vos pas : par exemple, 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. Par contre, lors de votre prochain tour, vous pourrez changer de direction par rapport à votre déplacement précédent.

Vous pouvez utiliser les « passerelles » pour vous rendre plus rapidement de l'autre côté du plateau.

Vous pouvez vous arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur.

## UNE BONNE REPONSE

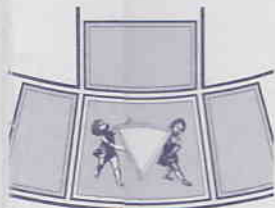
Lorsque vous répondez correctement à la question qui vous est posée, relancez le dé. Aussi longtemps que vous donnez de bonnes réponses, vous relancez le dé, déplacez votre camembert et répondez à de nouvelles questions.

## UNE REPONSE FAUSSE

Désolé. Si votre réponse est inexacte, votre tour est terminé. C'est alors au tour du joueur placé à votre gauche de lancer le dé.

## LES TRIANGLES MARQUEURS

Sur le plateau de jeu se trouvent 6 cases Quartiers Généraux de Catégorie, sur lesquelles est dessiné à chaque fois un gros triangle de couleur différente.



Quartier Général de Catégorie

Lorsque vous répondez correctement à une question et que vous êtes sur une de ces cases, prenez un triangle marqueur de la couleur correspondante et placez-le dans votre « camembert ». Relancez ensuite le dé et répondez à une nouvelle question.

Si, sur une case Quartier Général de Catégorie, votre réponse est inexacte, vous devez quitter cette case au prochain tour et revenir plus tard dans la partie sur cette même case pour tenter à nouveau de gagner ce triangle marqueur. Si plus tard au cours de la partie vous vous arrêtez à nouveau sur une case Quartier Général de Catégorie alors que vous avez déjà obtenu ce triangle marqueur, vous devez considérer cette case comme une simple case de couleur.

## CASES « RACCOURCI »

Sur le plateau se trouvent 6 cases sur lesquelles est dessiné à chaque fois un petit triangle de couleur différente.

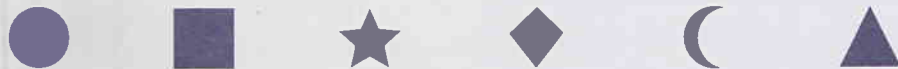
Lorsque vous vous arrêtez sur une de ces cases, rendez-vous directement à la case Quartier Général de Catégorie de la même couleur. Si vous répondez correctement à la question qui vous est posée, vous gagnez le triangle marqueur.



Case « Raccourci »

## DEFI

Sur les cartes se trouvent parfois, à côté de certaines questions, des symboles correspondant aux faces du dé de Défi :



### Dé de Défi

Lorsque vous vous arrêtez sur une case et qu'un symbole de Défi se trouve devant la question qui vous sera posée, les autres joueurs vous en informent. Répondez alors à la question :

- Si votre réponse est bonne, vous pouvez alors tenter de défier un adversaire qui possède dans son « camembert » un triangle de la couleur que vous convoitez. Annoncez alors le nom du joueur choisi et le triangle sélectionné. Lancez ensuite le dé et tentez d'obtenir le même symbole que celui apparaissant devant la question.

- Si vous réussissez, félicitations ! Vous prenez le triangle au joueur défié et continuez à jouer normalement.

- Si vous n'obtenez pas la face avec le bon symbole, vous ne gagnez pas de triangle et continuez à jouer normalement.

- Si vous ne répondez pas correctement à la question c'est la fin de votre tour, vous passez la main au joueur à votre gauche.

Remarques :

- Si vous avez déjà les six triangles dans votre camembert, ignorez le symbole de Défi.

- Si vous êtes sur une case Quartier Général de Catégorie, vous pouvez gagner deux triangles marqueurs :

l'un en répondant correctement à la question posée et l'autre en défiant votre adversaire.

## CHAMPAGNE !

Lorsque vous avez obtenu les six triangles marqueurs de couleurs différentes, en répondant simplement aux questions ou en défiant vos adversaires, retournez jusqu'à la case centrale du plateau, sachant que vous ne pouvez accéder à cette case qu'avec un nombre de déplacements correspondant au chiffre exact du dé. Si vous ne parvenez pas sur cette case avec un nombre exact, vous normalement sur les cases voisines.

Lorsque vous êtes enfin sur la case centrale, les autres joueurs (sans regarder les questions de la prochaine carte), définissent la catégorie de la dernière question à laquelle vous devrez répondre.

Si votre réponse est inexacte, vous devez quitter la case centrale au tour suivant et y retourner ensuite pour une autre tentative.

Si vous répondez correctement à la question, vous remportez la partie !

## TRIVIAL INFO

### Aménagement des règles

Au début de la partie, définissez le temps alloué aux joueurs pour réfléchir avant de répondre. Définissez aussi le degré de précision exigé pour qu'une réponse soit acceptée. Par exemple, vous pouvez décider que donner le nom de famille est suffisant pour considérer la réponse comme exacte. Mais vous pouvez aussi décider que sans le prénom, elle n'est pas correcte. D'autre part, vous pouvez également choisir d'avoir des règles différentes selon l'âge des joueurs.

### Partie rapide

Pour jouer de façon plus rapide, vous n'avez pas besoin d'attendre d'être sur une case Quartier Général de Catégorie pour gagner un triangle. Chaque bonne réponse vous fait gagner le triangle de la couleur correspondant à la case. La case « Raccourci » et le dé de Défi fonctionnent alors comme dans une partie normale.

### Victoires en série

Comme vous relancez le dé chaque fois que vous répondez correctement à une question, vous pouvez gagner vos six triangles marqueurs de couleurs différentes dès votre premier tour. Si cela arrive, tout joueur qui n'a pas encore lancé le dé peut tenter d'égaliser votre exploit et faire match nul.



Les questions dans cette édition de Trivial Pursuit sont © 2000 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.

0900 02096 101

