



TRIVIAL PURSUIT



*Trivial Pursuit*  
by  
**MIGROS**  
M comme Meilleur.

*Trivial Pursuit*  
by

**MIGROS**  
M comme Meilleur.



# RÈGLES DU JEU POUR LA VERSION AVEC PLATEAU DE JEU

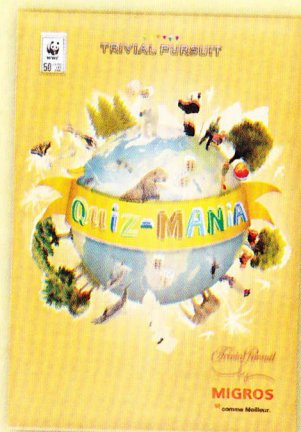
## Matériel de jeu

Matériel de base: 1 plateau de jeu, 1 dé, 6 camemberts, 36 triangles colorés et 20 cartes quiz.

200 cartes quiz: découvrez le nouveau jeu de La Quizmania! Du 10.5 au 20.6.2011, recevez un sachet de 5 cartes quiz par tranche de Fr. 20.- d'achat dans tous les magasins Migros, Do it + Garden Migros, melectronics, SportXX y compris Outdoor, Micasa, dans les restaurants Migros et sur LeShop.ch (10 sachets maximum par achat et jusqu'à épuisement du stock). Vous trouverez des infos complémentaires sur [www.quizmania.ch](http://www.quizmania.ch).

## Catégories:

-  Climat
-  Forêts et prés
-  Montagne
-  Océan
-  Être humain
-  Alimentation



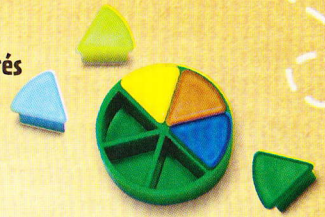
Les cartes jaunes sont pour les joueurs dès 8 ans environ, les cartes orange pour les adultes. Avant de jouer, mets-toi d'accord avec les autres joueurs pour savoir qui utilisera quelles cartes.

## But du jeu

Tu essaies d'atteindre chacune des 6 cases sur lesquelles figure un triangle de couleur et de remplir ton camembert en répondant correctement aux questions. Si tu es le premier joueur à atteindre le centre du plateau de jeu et à répondre correctement à la question finale, tu as gagné.



## Triangles colorés



Camembert

## Préparation

Chaque joueur reçoit un camembert vide et le pose au centre du plateau de jeu. Divisez les cartes en deux piles: une pile pour les adultes (cartes orange) et une pile constituée de questions plus simples pour les enfants dès 8 ans (cartes jaunes).

## Déroulement du jeu

1. C'est le plus jeune qui commence. Il lance le dé.
2. Lorsque c'est ton tour, tu joues le nombre de points obtenus avec le dé pour faire avancer ton camembert. Le total des points doit être joué. En revanche, tu peux choisir dans quel sens tu te déplaces et avancer ou reculer ton camembert. Au prochain tour, tu peux à nouveau changer de direction si tu le souhaites.
3. Lorsque tu arrives sur une case de couleur, tu dois répondre à une question. Un joueur tire la carte située au sommet de la pile et lit la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle tu te trouves. Les réponses aux questions sont au dos de la carte. Si pendant le jeu tu arrives au centre du plateau de jeu, tu peux choisir la catégorie.

## La réponse est correcte

Si tu connais la bonne réponse à la question, tu peux rejouer. Tu peux à nouveau lancer le dé, déplacer ton camembert et répondre à une autre question.

## La réponse est fausse

Si tu ne connais pas la réponse ou si tu donnes une réponse fausse, tu dois passer ton tour. Donne le dé à ton voisin de gauche.

## Case «Lancer le dé à nouveau»

Lorsque tu arrives sur une case où figurent deux dés, tu as le droit de relancer le dé sans avoir à répondre à une question. Si tu y parviens, tu peux te déplacer directement jusqu'à une autre case où figurent deux dés et continuer ainsi jusqu'à te retrouver sur une case de couleur ou avec un triangle de couleur.

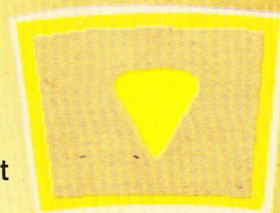
Case «Lancer le dé à nouveau»





## Les cases avec triangle de couleur

Six cases sur lesquelles figurent un grand triangle de couleur sont réparties sur le cercle extérieur du plateau de jeu. Lorsque tu arrives sur une telle case et que tu réponds correctement à la question de la catégorie correspondante, tu reçois un triangle de cette même couleur à mettre dans ton camembert. Tu peux ensuite rejouer. Si tu ne réponds pas correctement à la question, tu dois attendre le prochain tour pour continuer à jouer et quitter cette case. Tu pourras essayer à nouveau plus tard de retourner sur cette case pour tenter de gagner un nouveau triangle de couleur. Si tu arrives sur une case avec un triangle de couleur que tu possèdes déjà, considère-la comme une case normale et contente-toi de répondre à la question pour pouvoir continuer à jouer.



Case

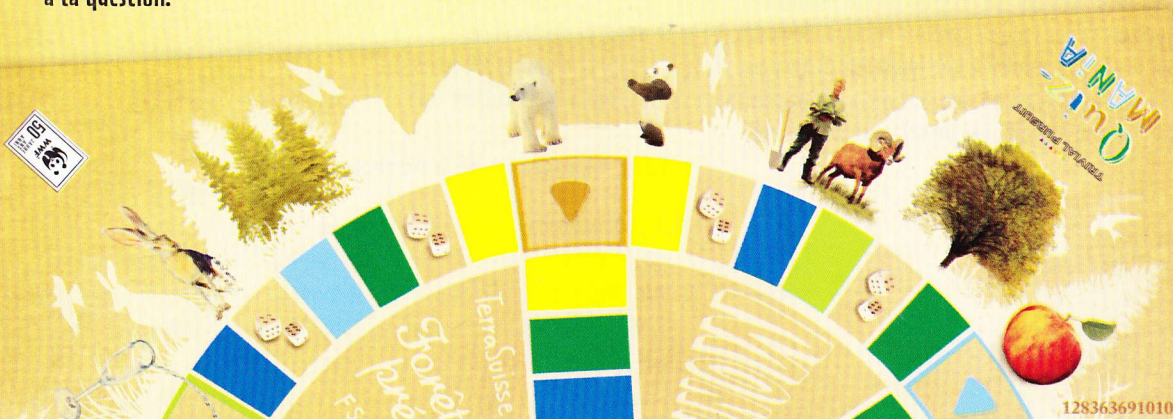
## Le vainqueur

Dès que ton camembert est rempli de triangles de couleur, tu peux te diriger vers le centre du plateau de jeu. Tu dois atteindre cette case avec le nombre exact de points. Si tu dépasses la case parce que le dé t'a donné un trop grand nombre de points, tu dois réessayer jusqu'à ce que tu arrives pile dessus. Lorsque tu parviens à atteindre le centre, les autres joueurs choisissent la catégorie – sans regarder la carte qu'ils devront utiliser pour t'interroger – avant de te poser la question finale. Si tu ne parviens pas à y répondre, tu devras quitter la case centrale au prochain tour. Si tu y parviens, tu as gagné le jeu.

## QUIZMANIA SPÉCIAL

### Jeu court

Dans cette version abrégée, tu ne dois pas être sur une case avec un triangle de couleur pour gagner un triangle. Tu peux en recevoir un sur n'importe quelle case du plateau de jeu pour autant que tu répondes correctement à la question.





## RÈGLES DU JEU POUR CARTES ET DÉ

### Matériel de jeu

Matériel de base: 1 dé coloré Quizmania et 1 poche de rangement.

200 cartes quiz: découvrez le nouveau jeu de la Quizmania!  
Du 10.5 au 20.6.2011, recevez un sachet de 5 cartes quiz par tranche de Fr. 20.- d'achat dans tous les magasins Migros, Do it + Garden Migros, melectronics, SportXX y compris Outdoor, Micasa, dans les restaurants Migros et sur LeShop.ch. 10 sachets maximum par achat et jusqu'à épuisement du stock. Vous trouverez des infos complémentaires sur [www.quizmania.ch](http://www.quizmania.ch).

### Catégories

- ▶ Climat
- ▶ Forêts et prés
- ▶ Montagne
- ▶ Océan
- ▶ Être humain
- ▶ Alimentation

## ISTRUZIONI DI GIOCO PER CARTE E DADI

### Materiale di gioco

Materiale di base: 1 dado colorato Quizmania e 1 sacchetto.

200 carte quiz: immergiti nel mondo dei quiz ad ogni acquisto effettuato in una filiale Migros, presso Do it + Garden Migros, melectronics, SportXX incl. Outdoor, Micasa, nei ristoranti Migros e su LeShop.ch. Dal 10.5 al 20.6.2011 ogni volta che spendi 20 franchi ricevi un sacchetto con 5 carte quiz (al massimo 10 sacchetti per ogni acquisto). Solo fino a esaurimento dello stock. Per maggiori informazioni consulta il sito [www.quizmania.ch](http://www.quizmania.ch).

### Categorie

- ▶ Clima
- ▶ Foreste & prati
- ▶ Montagne
- ▶ Mare
- ▶ Essere umano
- ▶ Alimentazione

### Préparation

Divisez les cartes en deux piles: une pile pour les adultes (cartes orange) et une pile constituée de questions plus simples pour les enfants dès 8 ans (cartes jaunes).

### Déroulement du jeu

1. Le plus jeune joueur commence la partie. Il lance le dé pour déterminer la catégorie de questions.
2. Un autre joueur tire la première carte de la pile et lit la question correspondant à la catégorie déterminée.
3. Si la réponse est correcte, il glisse la carte sous la pile. Le joueur ayant répondu correctement à la question peut relancer le dé.
4. Il doit répondre correctement à la deuxième question pour pouvoir garder la carte.
5. Pour gagner une carte, il faut répondre correctement à deux questions.
6. Si un joueur ne donne pas la bonne réponse, on glisse la carte sous la pile et c'est au tour du joueur assis à sa gauche de jouer.

### But du jeu

Le premier à avoir obtenu 6 cartes a gagné la partie.

Si un joueur réussit à gagner 6 cartes lors du même tour, les autres joueurs ont eux aussi droit à un dernier tour. Si deux joueurs sont à égalité, des questions leur sont posées jusqu'à ce que l'un d'eux donne une mauvaise réponse.

### Preparazione al gioco

Forma due mazzi di carte: un mazzo per adulti (carte arancioni) e un mazzo con delle domande un po' più facili per bambini a partire dagli 8 anni (carte gialle).

### Istruzioni di gioco

1. Il giocatore più giovane inizia tirando il dado per determinare la categoria di domande.
2. Un altro giocatore prende la prima carta dal mazzo e legge la domanda della categoria.
3. Se risponde correttamente, inserisce la carta sotto il mazzo e tira di nuovo il dado.
4. Se risponde esattamente anche alla seconda domanda, può conservare questa carta.
5. Per aggiudicarsi un'altra carta, deve rispondere esattamente ad altre due domande.
6. Se un giocatore dà una risposta sbagliata, la carta viene inserita in fondo al mazzo ed è il turno del giocatore alla sua sinistra.

### Obiettivo del gioco

Vince il turno chi raccoglie per primo 6 carte.

Se un giocatore riesce a raccogliere tutte le 6 carte in una volta, tutti gli altri giocatori hanno la possibilità di fare altrettanto. In caso di parità, ai due giocatori in questione vengono poste a turni diverse domande, finché uno di essi non dà una risposta sbagliata.