



REGLE DU JEU

© 1985, 1990 Horn Abbot International Ltd.

MATERIEL

1 plateau de jeu, 1 dé, 1000 cartes questions — réponses, 2 boîtes pour les cartes, 6 "camemberts" (ou 6 pions si vous préférez), 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 six catégories et y répondre correctement aux questions qui lui seront posées.

DEBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit un "camembert" de couleur différente et reçoit six triangles marqueurs, un de chaque couleur.

Les joueurs lancent le dé tour à tour et celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils recommencent.

Le premier à jouer relance le dé et, en partant de la case centrale, avance son "camembert" dans n'importe quelle direction, d'autant de cases que l'aura indiqué le dé. Au premier tour, le "camembert" de chaque joueur arrivera soit sur le Quartier Général d'une catégorie au bout d'un des rayons si le joueur obtient un 6, soit dans une case de catégorie si le dé indique un autre chiffre.

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 catégories sont représentées par les couleurs suivantes:

Bleu.....Terres et Hommes
Rose.....Spectacles
Jaune.....Passé et Présent
Marron.....Arts et Lettres
Vert.....Sciences et Nature
Orange.....Sports et Jeux

Une carte est alors tirée de n'importe laquelle des deux boîtes 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. La question suivante sera tirée d'une carte de l'autre boîte.

Si le joueur répond correctement à la question, son tour continue et il jette le dé de nouveau. Si sa réponse est inexacte, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de poursuivre le jeu.

Il est possible de changer de direction à chaque jet de dé et aux intersections, mais il est interdit de revenir sur ses pas. Un joueur doit toujours avancer du nombre de points indiqué par le dé.

CONTINUATION DE LA PARTIE

Les cartes ayant servi une fois sont placées à l'arrière de la boîte d'où elles ont été tirées.

Quand un joueur répond correctement à une question de Quartier Général de catégorie, il place le triangle marqueur de couleur correspondante dans son "camembert". Si sa réponse est inexacte, il doit quitter le Q.G. au tour suivant (et y retourner plus tard afin de tenter une nouvelle fois d'obtenir une réponse exacte).

Un joueur qui atteint l'une des 12 cases marquées d'un dessin de dé recommence, vous l'auriez deviné, en lançant de nouveau son dé.

Quand un joueur arrive dans la case centrale avant d'avoir répondu correctement aux questions des six 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.

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

LE GAGNANT

Après avoir répondu correctement à une question dans chacun des Quartiers Généraux de catégorie, le joueur doit retourner à la case centrale pour essayer de gagner la partie en réalisant le nombre de points exacts pour atteindre cette case.

Quand il y est, ses adversaires choisissent la catégorie de la question finale, soit par voie de vote, soit simplement par entente. Une carte est ensuite tirée.

Si le joueur répond correctement à la question, il a gagné la partie. Sinon il doit 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 du 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 AUX JEUNES JOUEURS

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 (Passé et Présent).

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. Les jeunes joueurs doivent se rappeler qu'il est toujours préférable de tenter de deviner la réponse que de ne pas répondre du tout.

Les joueurs de Trivial Pursuit sont souvent surpris de l'étendue de leur culture!

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.

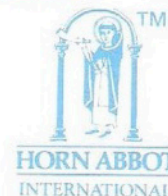
Les joueurs décident avant la partie si les membres d'une même équipe peuvent se consulter avant de donner une réponse. Lorsqu'on pose des questions de l'édition Junior à des joueurs plus âgés, on peut, dans le cas des questions à choix multiple, ne pas donner les différentes réponses possibles.

La catégorie Terres et Hommes englobe la géographie, les voyages, l'homme et son milieu. La catégorie Spectacles embrasse le cinéma, la télévision, les dessins animés, le rock et la musique en général.

La catégorie Passé et Présent explore l'histoire et l'actualité. La catégorie Arts et Lettres regroupe les arts, la littérature et les bandes dessinées. Dans la catégorie Sciences et Nature, les animaux, les plantes et les minéraux voisinent avec les grandes découvertes scientifiques. La catégorie Sports et Jeux intègre le monde des sports, la danse et les loisirs.

BIENTOT, UNE NOUVELLE EDITION DE TRIVIAL PURSUIT™

6000 nouvelles questions.



Les questions du jeu Trivial Pursuit Edition Junior sont copyright © 1985, 1990 Horn Abbot International Ltd.
Un jeu Horn Abbot sous licence Horn Abbot International Limited, propriétaire de la marque Trivial Pursuit. Fabriqué sous licence par Tonka Europe. Distribué par Tonka France, 14-16 rue Scandicci, 93500 PANTIN. Fabriqué en France.

Horn Abbot International Ltd., Villa Francis, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.