

3 niveaux de question !

C'est votre dé qui décide !



## CONTENU

1 plateau de jeu, 600 cartes questions-réponses, 6 pions Abbot, 6 camemberts, 36 triangles marqueurs de couleur et 1 dé.

## BUT DU JEU

Être le premier joueur (ou la première équipe) à remplir son camembert avec les 6 triangles marqueurs de couleurs différentes en répondant correctement aux questions. Il faut ensuite retourner au centre du plateau et répondre correctement à la question finale pour remporter la partie !

## PRÉPARATION

1. Chaque joueur (ou chaque équipe) prend un camembert vide et le place au centre du plateau de jeu.



Pion Abbot



Camembert



Triangle marqueur

2. Retirez les couvercles des boîtiers de cartes et placez les boîtiers autour du plateau, près de la case « Camembert » de la couleur correspondante.
3. Empilez tous les triangles marqueurs de couleur à côté du plateau de jeu.
4. Lancez le dé pour décider qui commence. C'est celui qui obtient le score le plus haut qui joue le premier. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LA PISTE SUPPLÉMENTAIRE

Le plateau de jeu a une piste supplémentaire extérieure. Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion Abbot et le place sur la case Départ.

Vous jouez normalement : quand vous vous arrêtez sur une case de couleur avec votre camembert, vous devez répondre à une question de la catégorie correspondante. Les cartes de chaque catégorie contiennent plusieurs questions sur un même sujet, les questions 1 et 2 étant faciles, les questions 3 et 4, moyennes et les questions 5 et 6, difficiles. Relancez le dé : c'est votre score qui indique à quelle question vous devez répondre.

Si vous y répondez correctement, en plus de jouer un nouveau tour avec votre camembert, vous déplacez aussi votre pion Abbot dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste supplémentaire. Une réponse à une question facile le déplace d'une case, une réponse à une question moyenne, de deux cases et une réponse à une question difficile, de trois cases.

La piste supplémentaire contient quatre zones actives :

### 1. ZONE DE DUEL

Quand un joueur s'arrête sur une case « Camembert », quiconque a son pion Abbot dans la zone de duel peut le provoquer un duel !

Dans ce cas, un joueur qui n'est PAS impliqué dans ce duel doit lire la question qui correspond à la catégorie et au score

du dé. Le premier joueur qui donne la bonne réponse gagne le duel et le triangle marqueur de la couleur appropriée ! Comme d'habitude, si personne ne donne la bonne réponse, personne ne gagne le triangle marqueur. Vous ne pouvez provoquer un duel qu'**une seule fois** pendant que vous êtes dans la zone.

Pour pimenter le jeu, vous pouvez provoquer un duel même si vous possédez déjà un triangle marqueur de cette couleur... rien que pour faire en sorte qu'il ne soit pas gagné par votre adversaire ! Si vous remportez le duel, remettez tout simplement le triangle dans la pile à côté du plateau.

### 2. ZONE DE RALENTISSEMENT

Lorsque vous êtes dans cette zone, vous pouvez choisir de déplacer le camembert d'un autre joueur à la place du vôtre et ainsi le ralentir... Dans ce cas, autant cibler le joueur qui a le plus de triangles marqueurs à son actif ! Cependant, gardez à l'esprit que vous ne pourrez utiliser cet avantage qu'**une seule fois** pendant que vous êtes dans cette zone.

### 3. ZONE DE FACILITÉ

Essayez de vous arrêter sur une case « Camembert » lorsque votre pion Abbot est dans cette zone : cela vous donne la possibilité de répondre à une question facile quel que soit votre résultat au dé ! Alors, s'il y a une catégorie qui ne vous plaît pas particulièrement, profitez-en et foncez ! Vous ne pouvez utiliser cet avantage qu'**une seule fois** pendant que vous êtes dans cette zone, alors choisissez bien !

### 4. CASE BONUS

Cette case vous permet, lorsque vous vous arrêtez ou passez dessus, de choisir un triangle marqueur de votre choix sans même avoir besoin de répondre à une question !

## PENDANT VOTRE TOUR

1. **Lancez le dé.**
2. **Déplacez-vous.** Déplacez-vous toujours du nombre de cases total indiqué par le dé.
3. **Quand vous vous arrêtez sur une case, répondez à une question !**

*Un des autres joueurs prend une carte sur le devant du paquet approprié et lit la question correspondant au score du dé – les questions 1 et 2 sont faciles, les questions 3 et 4 sont moyennes et les questions 5 et 6 sont difficiles. Les réponses aux questions sont indiquées au verso de la carte. Si, au cours de la partie, vous vous arrêtez sur la case centrale du plateau, vous avez alors la possibilité de choisir la catégorie dont sera issue la question.*

## COMMENT SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU

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. Essayez toujours de vous déplacer de manière à vous arrêter sur des cases dont le thème vous convient.

Vous ne pouvez pas revenir sur vos pas au cours d'un même déplacement. Par exemple, vous ne pouvez pas faire 5 et vous déplacer de trois cases vers la gauche, puis de deux cases vers la droite. En revanche, au prochain tour, vous pourrez changer de direction par rapport à votre déplacement précédent.

Vous pouvez aussi 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.

## BONNES RÉPONSES

Si vous répondez à une question correctement, déplacez votre pion Abbot sur la piste supplémentaire. Une réponse à une question facile le déplace d'une case, une réponse à une question moyenne, de deux cases et une réponse à une question difficile, de trois cases. Puis relancez le dé et rejouez. Tant que vos réponses sont bonnes, vous continuez de lancer le dé et de déplacer votre camembert et votre pion Abbot. Il n'y a pas de limite au nombre de tours que vous pouvez jouer d'affilée.

## MAUVAISES RÉPONSES

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

## CASES « REJOUÉZ »

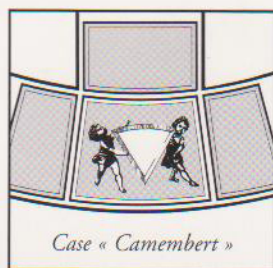
Quand vous vous arrêtez sur une case « Rejouez », vous pouvez relancer le dé. Si vous vous arrêtez encore sur une case « Rejouez », relancez le dé jusqu'à ce que vous vous arrêtez sur une case de couleur.



Case « Rejouez »

## CASES « CAMEMBERT »

Sur le plateau, il y a six cases représentant l'image d'un grand triangle de couleur. Si vous répondez correctement à une question quand vous vous arrêtez sur une de ces cases « Camembert », placez un triangle marqueur de la couleur correspondante dans votre camembert ! N'oubliez pas non plus de déplacer voter pion Abbot ! Lancez à nouveau le dé et rejouez.



Case « Camembert »

Si vous donnez une mauvaise réponse, vous devez quitter cette case au prochain tour avant de pouvoir revenir faire une autre tentative sur cette couleur. Vous n'êtes pas contraint de retenter cette catégorie immédiatement ; vous pouvez continuer votre déplacement et revenir sur cette case plus tard.

Si, plus tard au cours de la partie, vous vous arrêtez de nouveau sur cette case alors que vous avez déjà obtenu ce triangle marqueur, vous devrez considérer cette case comme une simple case de couleur et répondre à une question de la catégorie concernée.

## GAGNER LA PARTIE

Lorsque vous avez obtenu les six triangles marqueurs de couleurs différentes, retournez jusqu'à la case centrale du plateau, sachant que vous ne pouvez y accéder qu'avec un nombre de déplacements correspondant au résultat exact du dé. Si vous ne parvenez pas sur cette case avec un nombre exact, continuez à jouer normalement – en répondant aux questions des catégories des cases sur lesquelles vous vous arrêtez – jusqu'à parvenir au centre.

Quand vous parvenez enfin au centre, les autres joueurs (sans regarder les cartes) définissent la catégorie de la dernière question à laquelle vous allez répondre. Comme pour le reste de la partie, le niveau de difficulté de la question dépend de votre jet de dé.

Si votre réponse est inexacte, vous devrez quitter la case centrale au tour suivant, pour tenter d'y revenir plus tard de la même manière.

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

## CATÉGORIES DE QUESTION

BLEU	GÉOGRAPHIE
ROSE	DIVERTISSEMENTS
JAUNE	HISTOIRE
MARRON	ARTS ET LITTÉRATURE
VERT	SCIENCES ET NATURE
ORANGE	SPORTS ET LOISIRS

## TRIVIAL INFOS

### 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 ALTERNATIVE

Si vous préférez, vous n'êtes pas forcé d'utiliser le jet de dé pour déterminer si vous répondez à une question facile, moyenne ou difficile. Mettez-vous d'accord à l'avance sur le niveau des questions de chacun !

### 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.



**HORN ABBOT**  
INTERNATIONAL

Les questions figurant dans cette édition de Trivial Pursuit™ sont protégées par le droit d'auteur © 2007 Horn Abbot International Limited.

Un jeu Horn Abbot sous licence

Horn Abbot International Limited, titulaire de la marque "Trivial Pursuit".

Horn Abbot International Limited, Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

050773277101 00

