A 502 12

Pursuit™
MILLE

CONTENU

Un plateau, 600 cartes questions-réponses (300 cartes vertes pour les adultes et 300 cartes jaunes pour les plus jeunes), 2 boîtiers pour les cartes, un dé, six pions camembert et 36 triangles marqueurs de couleur.

COMMENT SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU

Au début de la partie, déplacez-vous 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 telle manière que vous atterrissiez sur des cases dont le thème vous convient.

Au cours d'un même déplacement, vous ne pouvez revenir sur vos pas. Par exemple, si vous faîtes 5, vous ne pouvez pas vous déplacer de 3 cases vers la gauche, vous arrêter et repartir de 2 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.

Trivial P

ÉDITION FAM

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à remplir son camembert avec les 6 triangles marqueurs de couleur différente en répondant correctement aux questions.

Les cartes vertes sont destinées aux joueurs de 14 ans et plus. Les cartes jaunes sont pour les jeunes joueurs. Décidez avant de commencer qui joue avec quel paquet, et remettez toujours bien les cartes dans leur tas respectif. Chaque paquet de 100 cartes contient une carte Repère.

Avant de commencer à jouer, assurez-vous que cette carte se trouve bien sur le devant du boîtier. Lorsque vous avez joué une carte, replacez-la à l'arrière du boîtier. Continuez ainsi jusqu'à ce que la carte Repère réapparaisse sur le devant du boîtier. Prenez alors un autre paquet de cartes pour jouer.

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

PRÉPARATION

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

Camembert

2. Prenez un paquet de cartes vertes et un paquet de cartes jaunes, et placez-les chacun dans son boîtier correspondant.

3. Lancez les dés pour savoir qui commence. C'est celui qui obtient le score le plus haut qui joue le premier.

LE LANCER DE DÉ

1. Lancez le dé.

2. Déplacez votre camembert d'autant de cases qu'indiqué par le dé.

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

Un des autres joueurs prend une carte sur le devant du paquet et lit la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve le joueur interrogé. Chaque couleur correspond à une catégorie. Le nom des catégories apparaît sur les côtés de la boîte de jeu. Les réponses aux questions se trouvent au verso des cartes. 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.

UNE BONNE RÉPONSE

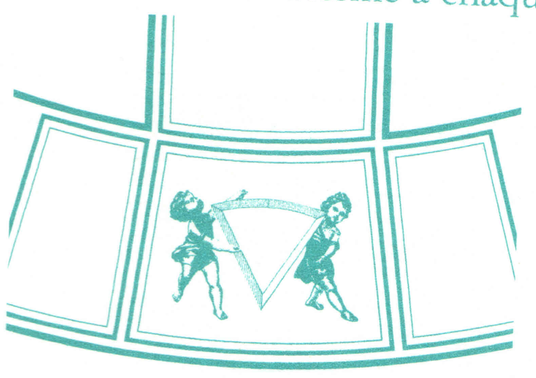
Lorsque vous répondez correctement à une question, votre tour continue et vous relancez le dé. Tant que vos réponses sont bonnes, vous relancez le dé, déplacez votre camembert et répondez à de nouvelles questions.

UNE RÉPONSE FAUSSE

Désolé. Si votre réponse est inexacte, votre tour est terminé. C'est alors au 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. 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.



Quartier Général de Catégorie

Si, sur un Quartier Général de Catégorie, votre réponse est inexacte, vous devrez 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 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.

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 cette case, rendez-vous directement à la case Quartier Général de Catégorie de la même couleur. Si vous répondez correctement à la question qui vous sera posée, vous gagnez le triangle marqueur.

Case « Raccourci »

LE GAGNANT

Lorsque vous avez obtenu les six triangles marqueurs de couleur différente, retournez jusqu'à la case centrale du plateau, sachant que vous ne pouvez accéder à cette case qu'avec un nombre exact de déplacements correspondant au chiffre exact du dé. Si vous ne parvenez pas sur cette case avec un nombre exact, vous continuez à jouer normalement sur les cases voisines.

Lorsque vous êtes enfin sur cette case, 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 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 remportez la partie !

Les questions dans cette édition de Trivial Pursuit sont © 1999 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.

1199**73011**101

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 marqueur. Chaque bonne réponse vous fait gagner le triangle de la couleur correspondant à la case. La case « Raccourci » est utilisée comme dans la version normale du jeu.

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 couleur différente dès votre premier tour. Si cela arrive, tout joueur qui n'a pas encore lancé le dé peut tenter d'égaler votre exploit et faire match nul.