

# Trivial

## CONTENU

1 plateau de jeu, 125 cartes questions-réponses, 1 dé, 6 « camemberts », 36 triangles marqueurs.

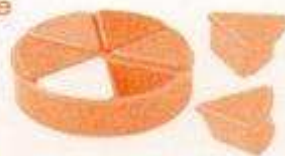
## BUT DU JEU

Etre le premier joueur à remplir son « camembert » avec les 6 triangles marqueurs de chaque catégorie en répondant correctement aux questions posées, puis retourner sur la case centrale du plateau pour répondre à une dernière question choisie par les autres joueurs et remporter la partie.

## PREPARATION DU JEU

1. Chaque joueur choisit un « camembert » vide et le place sur la case centrale du plateau de jeu.

2. Mélangez les paquets de cartes et placez-les dans l'emplacement prévu à cet effet dans la boîte de jeu.



Camembert

*Placez les cartes dans la boîte de cette manière.*

3. Le joueur le plus jeune commence, puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## A VOTRE TOUR

1. Lancez le dé.

2. Déplacez votre « camembert » sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé.

Pursuit  
Edition Kids



# Pursuit™

## Edition Kids

### DEPLACEMENT SUR LE PLATEAU

Au début de la partie, déplacez votre « camembert » en partant de la case centrale, sur la passerelle de votre choix. Lorsque vous vous trouvez sur l'axe circulaire, vous pouvez vous déplacer vers la droite ou vers la gauche, du nombre exact de cases indiqué par le dé.

Au prochain lancé de dé, vous pouvez bien sûr changer de direction par rapport à votre déplacement précédent.



En revanche, vous ne pouvez pas, au cours d'un même déplacement, « revenir sur vos pas ». Par exemple, si vous faites un « 5 », vous ne pouvez pas vous déplacer de 3 cases vers la gauche et repartir en arrière de 2 cases.

Vous pouvez traverser le plateau en utilisant les passerelles et en passant par la case centrale. La case centrale compte comme une case normale (voir paragraphe « Les triangles marqueurs » pour savoir quelle question vous est posée).

Plusieurs « camemberts » peuvent se trouver sur la même case.

### 3. Lorsque vous vous arrêtez sur une case, vous devez répondre à une question !

Un des autres joueurs prend une carte sur le devant du paquet et lit la question correspondant à la couleur de la case. Par exemple, si vous vous trouvez sur une case verte, l'autre joueur vous posera une question verte.

## UNE BONNE REPONSE

Lorsque vous répondez correctement à une question, relancez le dé et déplacez à nouveau votre « camembert ». Aussi longtemps que vous donnez de bonnes réponses, vous relancez le dé, déplacez votre « camembert » et répondez à de nouvelles questions.

A chaque fois que vous avez posé une question de la carte, mettez-la de côté.

## 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.

### Quartier Général de Catégorie

Lorsque vous vous trouvez sur une de ces cases et que vous répondez correctement à une question, vous gagnez un triangle marqueur de couleur correspondante. Prenez le triangle et placez-le dans votre « camembert ». Relancez alors le dé et continuez à jouer.

Si sur un Quartier Général de Catégorie votre réponse est fausse, vous pourrez, au prochain tour, soit quitter cette case en lançant le dé (et y retourner plus tard afin d'essayer une nouvelle fois de donner une bonne réponse), soit rester sur cette case pour tenter directement de gagner ce triangle marqueur au prochain tour.



100119607101

Les questions dans cette édition de Trivial Pursuit sont © 2001 Horn Abbot. Un jeu Horn Abbot sous licence Horn Abbot International Limited, prod Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Es

Lorsque vous vous arrêtez sur la case centrale du plateau avant d'avoir obtenu vos 6 triangles marqueurs, vous avez le droit de choisir la couleur de la question à laquelle vous répondez.

## LE GAGNANT

Lorsque vous avez obtenu votre dernier triangle marqueur et donc complété votre « camembert », vous devez retourner jusqu'à la case centrale. Vous ne devez pas obtenir le chiffre exact du dé pour parvenir à la case centrale. Par exemple, si vous faites le « 5 » et que vous n'avez besoin que de « 3 » pour arriver à la case centrale, vous pouvez vous arrêter au bout des 3 déplacements nécessaires.

Lorsque vous êtes sur la case centrale, vos adversaires choisissent la couleur ou la catégorie de la question finale, sans regarder la carte qui sera utilisée.

Si vous ne donnez pas la bonne réponse, vous restez sur la case centrale pour une autre tentative au tour suivant.

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

## TRIVIAL INFOS

### Aménagement des règles



Au début de la partie, définissez le temps accordé aux joueurs pour répondre aux questions.

Si vous pensez ne pas connaître la réponse à la question qui vous est posée, tentez quand même votre chance ! Parfois, le hasard fait bien les choses !

### Partie par équipes



Essayez de jouer par équipe. Chaque équipe se met d'accord sur la réponse à donner et un des joueurs sera désigné pour donner la réponse. Lorsque vous formez des équipes, essayez de mettre ensemble des joueurs d'âges différents afin d'avoir des équipes homogènes.

**NOS ANCETRES :** Les événements et les grands personnages qui ont marqué les débuts de l'aventure humaine

**PLANETE TERRE :** Pour explorer la richesse du monde animal ou végétal et la diversité de notre planète.

**AUTOUR DU MONDE :** Toute la diversité des traditions, des monuments, des modes de vie des peuples qui nous entourent.

**TOUS EN SCENE :** Nos oeuvres, nos artistes et nos programmes favoris, dans tous les domaines de la création littéraire, musicale ou audiovisuelle.

**VIVE LE SPORT :** Nos jeux, nos sports et nos champions préférés.

**C'EST DEJA DEMAIN :** Les grandes inventions de l'ère moderne et l'avenir de notre planète dans les sciences ou la fiction.

