



REGLE DU JEU

© 1984 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	Géographie
Rose	Divertissements
Jaune	Histoire
Marron	Art et Littérature
Vert	Sciences et Nature
Orange	Sports et Loisirs

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'aurez 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 aussitôt que le dé le permettra.

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

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 (Histoire).

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.

On peut très bien jouer à 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.

Quand la partie réunit moins de 4 joueurs, il est conseillé de n'utiliser qu'une seule boîte de cartes. Si l'on mélange les cartes, ce qui n'est pas vraiment nécessaire, il faut veiller à les garder toutes dans le même sens.

BIENTOT, UNE NOUVELLE EDITION DE TRIVIAL PURSUIT™

6 nouvelles catégories, 6.000 nouvelles questions.



PARKER



HORN ABBOT
INTERNATIONAL

"S'il vous plaît, Monsieur, répondit Oliver, j'en voudrais encore"

CHARLES DICKENS, *Oliver Twist*

Les questions du jeu Trivial Pursuit Edition Genus sont copyright © 1984 Horn Abbot International Ltd.
Un jeu Horn Abbot sous licence Horn Abbot International Limited propriétaire de la marque Trivial Pursuit,
fabriqué sous licence par San Serif Print Promotions Limited.

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