

# Trivial Pursuit™



ANNIVERSAIRE

Cela fait 20 ans déjà que les questions de Trivial Pursuit™ animent vos soirées. Cette édition spéciale anniversaire vous permettra de montrer ce que vous avez retenu de ces 20 dernières années.

## 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.

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, remplacez-la à l'arrière du boîtier. Continuez jusqu'à ce que la carte Repère réapparaisse sur le devant du boîtier, puis prenez un autre paquet de cartes pour jouer.

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



Un des autres joueurs prend une carte et lit la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve le joueur questionné.

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 pouvez choisir la catégorie dont sera issue la question.

## PREPARATION DU JEU

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



Camembert



Triangle marqueur

2. Prenez un paquet de cartes et placez-le dans le boîtier.

3. Lancez le dé. Celui qui a le score le plus élevé commence.

## A VOTRE TOUR

1. Lancez le dé.

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

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

## CONTENU

1 plateau de jeu, 300 cartes questions-réponses, 1 boîtier pour les cartes, 1 dé, 6 camemberts et 36 triangles marqueurs.

## CATEGORIES

Chacune des 6 catégories porte sur des événements ayant eu lieu lors des 20 dernières années :

### • NOTRE EPOQUE

Tous les événements qui ont fait la Une de l'actualité : de Nelson Mandela à Jacques Chirac, et de la chute du mur de Berlin aux attentats du 11 septembre.

### • A L'ECRAN

Les images et les moments forts qui ont marqué la mémoire des fans du petit et du grand écran : du Grand Bleu au Titanic et de Loft Story à Fabio Montale.

### • EN MUSIQUE

Les chansons et les artistes qui sont restés gravés dans nos mémoires : de Born in the USA à Manhattan-Kaboul et de Gainsbourg à la Star Academy.

### • CULTURE & CREATION

Les arts, la littérature, les spectacles, la BD, les modes et l'air du temps : de L'Amant de Marguerite Duras à Disneyland Paris et de Jean-Paul Gaultier à Titeuf.

### • PLANETE INNOVATIONS

Les innovations technologiques et la vie sur la planète : des SMS au clone Dolly, et de la marée noire de l'Erika à la retraite du Concorde.

### • C'EST DU SPORT

Les grands moments sportifs et les champions : des Bleus champions du Monde au tournoi des 6 Nations et de Zinedine Zidane à Tony Parker.

## DEPLACEMENT 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 sorte à atterrir sur des cases dont le thème vous convient.

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. En revanche, au tour suivant, vous pourrez changer de direction par rapport à votre déplacement précédent.

Vous pouvez traverser le plateau en utilisant les passerelles et en passant par la case centrale. La case centrale compte comme une case normale.

Vous pouvez vous arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur.

## UNE BONNE RÉPONSE

Lorsque vous répondez correctement à une question, votre tour continue. 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.



Quartier Général de Catégorie

### LES TRIANGLES MARQUEURS

Sur le plateau de jeu se trouvent 6 cases Quartiers Généraux de Catégorie, ayant chacune le dessin d'un 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 couleur correspondante et placez-le dans votre camembert. Relancez le dé et répondez à une nouvelle question.

Si, sur un Quartier Général de Catégorie, votre réponse est inexacte, vous devez quitter cette case au prochain tour, pour revenir plus tard et tenter à nouveau de gagner un triangle marqueur.

Si, plus tard au cours de la partie, vous vous arrêtez de nouveau sur un Quartier Général de Catégorie dont vous avez déjà obtenu le triangle marqueur, considérez cette case comme une simple case de couleur.

### CASES 'REJOUÉZ'

Lorsque vous vous arrêtez sur la case 'Rejouez', vous pouvez relancer le dé pour vous déplacer à nouveau. Si vous vous arrêtez encore sur cette case, relancez le dé.



Case 'Rejouez'

### 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, 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 devez 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 !

## 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 un nom de famille est suffisant. Mais vous pouvez aussi décider que sans le prénom, la réponse n'est pas correcte. 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'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.



### Victoires en série

Comme vous relancez le dé chaque fois que vous répondez correctement à une question et lorsque vous êtes sur une case 'Rejouez', 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'égaliser votre exploit et faire match nul.



Les questions dans cette édition de Trivial Pursuit™ sont © 2004 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.

100340381 101

