

# Trivial Pursuit™ DVD

## EDITION Disney

### BUT DU JEU

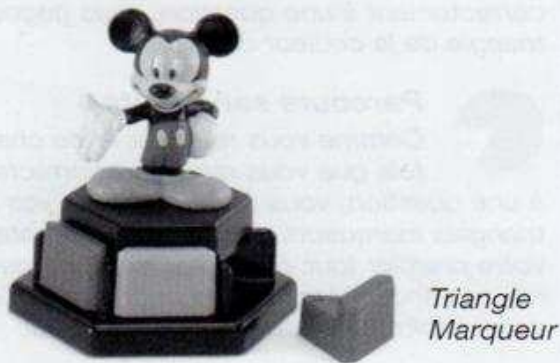
Être le premier joueur à remplir son camembert avec 6 triangles marqueurs de couleur différente, en répondant correctement aux questions des cartes et du DVD. Puis, lorsque vous avez gagné les 6 triangles, retournez au centre du plateau et répondez correctement à la question finale se trouvant sur le DVD.

### CONTENU

1 plateau, 1 DVD, 300 cartes questions-réponses, 1 boîtier pour les cartes, 4 camemberts, 24 triangles marqueurs, 1 dé à 6 chiffres et 1 dé Bonus "Mickey".

### PRÉPARATION

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



Camembert

Triangle  
Marqueur

2. Prenez un paquet de cartes et placez-le dans le boîtier.
3. Lancez les dés pour savoir qui commence. Celui qui obtient le plus haut résultat joue en premier.

Mettez le DVD dans votre lecteur DVD. Après une séquence d'introduction, le DVD attend vos instructions sur une page menu. Si votre lecteur ne démarre pas automatiquement la lecture du DVD, appuyez sur la touche Lecture de votre télécommande. Désignez un joueur qui sera en charge de l'utilisation de la télécommande du DVD durant la partie. (Pour plus d'informations sur l'utilisation du DVD, voir plus loin, section Le DVD).

### SÉLECTION DU JEU

*Le DVD de cette édition Trivial Pursuit™ DVD Disney contient 10 jeux préenregistrés. Ces 10 jeux sont tous différents. Ils sont listés à l'intérieur de la jaquette du DVD, pour vous permettre de cocher ceux auxquels vous avez déjà joué.*

*Pour choisir un jeu, utilisez votre télécommande pour aller sur le numéro du jeu choisi et appuyez sur la touche ENTRÉE.*

### DÉROULEMENT DU TOUR

1. Lancez le dé à 6 chiffres. Les plus jeunes joueurs peuvent aussi lancer le dé Bonus Mickey (voir plus loin, section Dé Bonus Mickey).
2. Déplacez votre camembert d'autant de cases qu'indiqué par le dé.
3. Lorsque vous vous arrêtez sur une case : répondez à une question !

*Un des autres joueurs prend la première carte du paquet 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 figure sur la page suivante et sur les côtés de la boîte de jeu. Les réponses aux questions sont inscrites entre parenthèses, après chaque question. Si, au cours de la partie, un joueur s'arrête sur la case centrale du plateau, il choisit lui-même la catégorie de la question à laquelle il devra répondre.*

## COMMENT SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU

Au début de la partie, déplacez-vous en partant du centre vers la roue, en utilisant l'un des rayons. Une fois sur la roue, vous pouvez vous déplacer dans le sens horaire ou anti-horaire. Essayez toujours d'atteindre des cases dont le thème vous convient particulièrement.

Au cours d'un même déplacement, vous ne pouvez pas revenir sur vos pas. Par exemple si vous obtenez "5", vous ne pouvez pas vous déplacer de 3 cases vers la gauche, puis revenir de 2 cases vers la droite. En revanche, au tour suivant, vous pourrez changer de direction par rapport à votre déplacement précédent.

Vous pouvez aussi utiliser les rayons pour vous rendre plus rapidement de l'autre côté du plateau. Il est possible de passer ou de s'arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur.

## UNE BONNE RÉPONSE

Lorsque vous répondez correctement à une question, votre tour continue. Vous relancez le dé, déplacez votre camembert et répondez à une nouvelle question, et ainsi de suite. Il n'y a pas de limite au nombre de déplacements que vous pouvez ainsi faire.

*Chaque paquet de 100 cartes contient une Carte Repère avec une bordure rouge. 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, et ainsi de suite 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.



## UNE RÉPONSE ERRONÉE

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

## LES CASES REJOUER

Quand vous terminez votre déplacement sur une case "Rejouez", relancez le dé et déplacez-vous de nouveau. Les plus jeunes joueurs peuvent relancer les deux dés. Si vous vous arrêtez encore sur une case "Rejouez" relancez le dé, jusqu'à ce que votre déplacement se termine sur une case de couleur.



Case Rejouez

## LES TRIANGLES MARQUEURS

Le plateau de jeu comporte 6 cases Quartier Général de Catégorie. Lorsque vous arrivez



Quartier Général de Catégorie

sur cette case, plutôt que de tirer une carte, utilisez le DVD pour sélectionner une question (voir section le DVD, plus loin).

Si vous répondez correctement à la question, prenez un triangle de la couleur correspondant à la case et mettez-le dans votre camembert, puis rejouez en lançant le dé.

Si vous donnez une réponse fausse, vous devrez partir de cette case le tour suivant avant de pouvoir revenir faire une nouvelle tentative. Vous n'êtes pas obligé de retenter cette catégorie immédiatement et pouvez vous déplacer sur le reste du plateau avant de revenir.

**Note :** Si vous arrivez sur une case Quartier Général de Catégorie dont vous possédez déjà la couleur, considérez-la comme une case normale et répondez à une question issue d'une carte, **non** du DVD.

## DÉ BONUS MICKEY

A chacun de leur tour de jeu, les plus jeunes joueurs peuvent choisir de lancer le dé Bonus Mickey en même temps que le dé à 6 chiffres. Si, avec ce dé, vous obtenez :



Dé Bonus Mickey



Vous pouvez répondre à une question du DVD même si vous n'êtes pas sur une case Quartier Général de Catégorie. Si vous donnez la bonne réponse, vous gagnez le triangle marqueur de la couleur de la catégorie à laquelle vous venez de répondre et vous continuez de jouer. Si vous avez déjà un triangle marqueur de cette couleur, vous ne gagnez pas de triangle, mais vous continuez de jouer.



Si vous ne donnez pas la bonne réponse à la prochaine question à laquelle vous répondrez, vous avez le droit de donner une deuxième réponse à cette question.



Vous pouvez choisir de doubler votre nombre de déplacements. Par exemple, si vous aviez fait un 4 avec le dé à 6 chiffres, vous pouvez vous déplacer soit de 4 cases, soit de 8 cases.



Si vous obtenez ce symbole, vous n'avez aucun bonus. Répondez à la question selon la règle usuelle. Vous aurez plus de chance la prochaine fois !



## LE DVD

Le menu du DVD indique les 6 catégories pour lesquelles vous devez sélectionner une question. Utilisez les flèches de la télécommande de votre lecteur DVD pour vous déplacer d'une catégorie à l'autre. Une fois placé sur la catégorie concernée, pressez la touche ENTRÉE pour voir la question.

## TYPES DE QUESTIONS DU DVD

Le DVD contient des centaines de questions posées de différentes manières. A chaque fois, on vous indiquera ce que vous devez faire. Puis vous pourrez, par exemple, voir l'extrait d'un dessin animé Disney, entendre un extrait audio, ou voir la photo d'un personnage... à vous alors de donner la bonne réponse !

## RÉPONDRE AUX QUESTIONS DU DVD

Quand la bonne réponse est dévoilée, si vous avez donné la bonne réponse, vous gagnez un triangle marqueur. Lancez le dé et rejouez. Si vous n'avez pas donné la bonne réponse, votre tour prend fin et c'est à la personne à votre gauche de jouer.

## GAGNER LA PARTIE

Dès que vous avez obtenu un triangle marqueur de chaque couleur, prenez la direction du centre du plateau et essayez de vous arrêter exactement sur la case centrale. Si votre déplacement vous la fait dépasser, continuez de jouer – répondez aux questions des cases sur lesquelles vous arrivez – jusqu'à obtenir le nombre exact dont vous avez besoin pour parvenir sur la case centrale.

Quand vous êtes sur la case centrale, allez sur le menu du DVD et choisissez "Question finale". Le DVD vous posera une question d'une catégorie choisie au hasard et vous seul y répondrez. Une fois la question posée, répondez et appuyez sur ENTRÉE : la bonne réponse apparaît. Si vous aviez raison, sélectionnez "OUI" et appuyez sur ENTRÉE pour célébrer votre victoire ! Si votre réponse était fautive, sélectionnez

“NON” et appuyez sur ENTRÉE, vous revenez automatiquement sur le menu principal. À votre prochain tour, quittez la case centrale, répondez à une question, puis revenez sur la case centrale, toujours avec le nombre de cases exact, pour retenter votre chance.

### **Héros & Héroïnes**

Les exploits et les aventures des héros et héroïnes de vos films Disney favoris.

### **Il était une fois**

Les détails et les anecdotes autour des films Disney.

### **Les méchants**

Tout sur les méchants et leurs actes maléfiques.

### **La ronde des personnages**

Connaissez-vous bien les personnages secondaires des dessins animés et des films ?

### **Décors & Accessoires**

Tout sur les lieux et les accessoires. Où se passait l'histoire ? Quelle voiture a-t-il conduite ?

### **Le monde magique de Disney**

Des questions sur le monde de Disney, des parcs à thèmes aux anecdotes sur la réalisation des films.



### **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.



### **Variante festive**

Ici, lorsque vous jouez à une question du DVD, tout le monde peut donner la réponse en même temps. Chaque joueur n'a droit qu'à UNE SEULE réponse. Quand la bonne réponse est révélée, le premier joueur à l'avoir donnée reçoit le triangle. S'il possédait déjà ce triangle, il empêche simplement une autre équipe de l'obtenir. Si vous ne désirez pas trop rallonger la partie, seuls les joueurs ne possédant pas encore le triangle de la couleur peuvent répondre.



### **Partie rapide**

Dans cette variante, vous n'avez pas besoin d'être sur une case Quartier Général de Catégorie pour gagner un triangle. À chaque fois que vous répondez correctement à une question, vous gagnez un triangle de la couleur de la case.



### **Parcours sans faute**

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'égaliser votre exploit pour obtenir un match nul.

**Remarque :** si le DVD est éjecté du lecteur, puis réinséré, il démarrera automatiquement sur l'écran de sélection du jeu.

Si vous rencontrez des difficultés techniques, commencez par vérifier s'il y a de la poussière, des empreintes de doigts ou des taches sur le DVD. Pour nettoyer le disque, utilisez un chiffon doux et essuyez-le en ligne droite depuis le centre du disque vers le rebord. Si le problème persiste, veuillez contacter notre Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD. Tél.: 08.25.33.48.85. email : conso@hasbro.fr.



© Disney. © Disney. Pixar.  
Les questions figurant dans cette édition de Trivial Pursuit™ sont protégées par le droit d'auteur © 2005 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.

070542644101