

CONTENU

Plateau de jeu • 400 cartes,
dont 200 cartes jaunes pour les
enfants et 200 cartes bleues
pour les adultes • 2 porte-cartes
6 camemberts
36 triangles marqueurs • dé

Trivial Pursuit

ÂGE
8+



ÉDITION FAMILLE

CATÉGORIES

- Géographie
- Divertissement
- Histoire
- Art et Littérature
- Science et Nature
- Sport et Loisirs



OBJECTIF

Être le premier joueur à récupérer 6 triangles
marqueurs de couleurs différentes et à répondre
correctement à la dernière question.

PRÉPARATIFS

1. Décidez si vous voulez jouer individuellement ou en équipe.
2. Chaque joueur ou équipe sélectionne un camembert et le place n'importe où sur le cercle central du plateau de jeu.
3. Placez les cartes jaunes des enfants et les cartes bleues des adultes dans leurs porte-cartes respectifs. Attention à ne pas mélanger les cartes des deux couleurs. Chaque joueur ou équipe peut décider de jouer avec les cartes des adultes ou des enfants, mais ne mélangez pas les paquets.
4. Décidez qui commence.

La partie commence et se termine
sur le cercle central.

À VOTRE TOUR

1. Lancez le dé.

- Vous pouvez prendre la direction de votre choix, sur le cercle extérieur ou en suivant une des « passerelles ». Cependant, vous devez avancer ou reculer dans une seule direction, sans revenir sur vos pas.
- Si vous traversez le cercle central en remontant sur une passerelle, comptez le cercle comme une seule case.
- Si vous atterrissez exactement sur le cercle central, vous pouvez choisir votre catégorie préférée dans les couleurs indiquées.
- Si vous atterrissez sur une case Duel, choisissez un autre joueur et une catégorie parmi les couleurs disponibles dont vous avez besoin. Vous devrez tous les deux répondre à une question de cette catégorie. Si vous répondez juste, vous gagnez ce triangle marqueur. Si l'autre joueur a besoin de ce triangle marqueur et qu'il répond juste, il gagne également ce triangle marqueur. S'il a déjà un triangle marqueur de cette catégorie, et qu'il donne une mauvaise réponse, il PERD ce triangle marqueur.
- Si vous atterrissez sur une case RELANCEZ, relancez le dé pendant le même tour et continuez d'avancer.
- Si vous obtenez le triangle marqueur joker sur le dé, vous pouvez choisir *n'importe quelle* case couleur du plateau et y avancer. Vous pouvez choisir une case même si elle est déjà occupée par un autre joueur.



2. Quand vous atterrissez sur une case couleur, le joueur situé à votre gauche prend une carte du devant du paquet choisi et lit à haute voix la question de la couleur correspondante. Vous, ou un membre de votre équipe, devez répondre à la question.

- Vous avez donné la bonne réponse ? Prenez votre triangle marqueur et placez-le dans votre camembert. Votre tour est terminé.
- Vous n'avez pas trouvé la bonne réponse ? Réessayez la prochaine fois. Votre tour est terminé.

3. Le lecteur remet la carte dans le porte-cartes, à l'arrière du paquet.

4. Le joueur situé à votre gauche lance le dé pour commencer son tour. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait récupéré un triangle marqueur de chacune des six couleurs. Mais une fois que vous avez un triangle marqueur d'une certaine catégorie, vous ne pouvez pas en gagner un autre. Cependant, vous pouvez continuer de répondre à des questions de cette catégorie.

COMMENT GAGNER

1. Lorsque votre camembert contient six triangles marqueurs de couleurs différentes, retournez au cercle central à votre prochain tour.

- Vous devez atterrir exactement sur le cercle central. Si vous le dépassez, continuez de lancer le dé et de vous déplacer à chacun de vos tours jusqu'à finir votre déplacement sur le cercle.
- Continuez de répondre à des questions jusqu'à ce que vous arriviez sur le cercle central, même si vous ne gagnez pas de triangles marqueurs.
- Si vous gagnez votre sixième et dernier triangle marqueur alors que vous êtes déjà sur le cercle central, vous devez quitter le cercle à votre prochain tour et y revenir pour répondre à la question décisive pour obtenir la victoire.
- N'oubliez pas que si vous obtenez un triangle marqueur joker au dé, vous pouvez aller directement au cercle central !

2. Une fois sur le cercle central, les autres joueurs choisissent d'abord la catégorie de votre question finale, puis prennent la première carte dans le porte-cartes. Quelqu'un vous lit à haute voix la question de cette catégorie. Si vous jouez en équipes, l'autre équipe doit sélectionner votre catégorie et votre carte, ainsi que lire la question.

- Si vous donnez la bonne réponse, vous avez gagné. Félicitations !
- Si vous ne donnez pas la bonne réponse, vous devez quitter le cercle central à votre prochain tour et continuer d'essayer d'y retourner pour tenter votre chance avec une autre question de victoire.

BON À SAVOIR

Jouer en équipe – Vous voulez que les enfants affrontent les adultes dans un duel ultime ? Ou établir des équipes mélangeant les enfants et les adultes ? L'édition Famille est polyvalente, alors n'hésitez pas ! Choisissez un seul camembert par équipe et lancez le dé, avancez et répondez aux questions en équipe. Sélectionnez les questions enfants, les questions adultes ou mélangez-les. À vous de décider !

Vous avez deux manières de choisir votre catégorie préférée – Vous êtes peut-être un crack en Histoire, mais pas tant que ça en Divertissement. L'édition Famille vous donne deux chances de choisir votre propre catégorie :

- Obtenir le triangle marqueur joker au dé.
- Atterrir sur le cercle central.

Les joueurs peuvent partager une case – Vous êtes libre de vous arrêter ou d'aller sur une case déjà occupée par d'autres joueurs.

Les catégories Trivial Pursuit sont vastes – Ne soyez pas surpris de trouver une question sur la cuisine en Sport et Loisirs ou sur un jour férié en Géographie.

Adaptez le jeu à votre manière – En groupe, vous pouvez décider de la manière dont vous préférez jouer. Permettez aux joueurs de jongler entre les cartes adultes et enfants pendant leur tour, établissez une limite de temps pour répondre aux questions, décidez à quel point les réponses doivent être précises, ou décidez d'une méthode équitable qui donnera quelques indices aux joueurs plus jeunes. Éclatez-vous !

TRIVIAL PURSUIT, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 1981, 2017 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de
Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl.



0822E1921101

HASBROGAMING.COM

