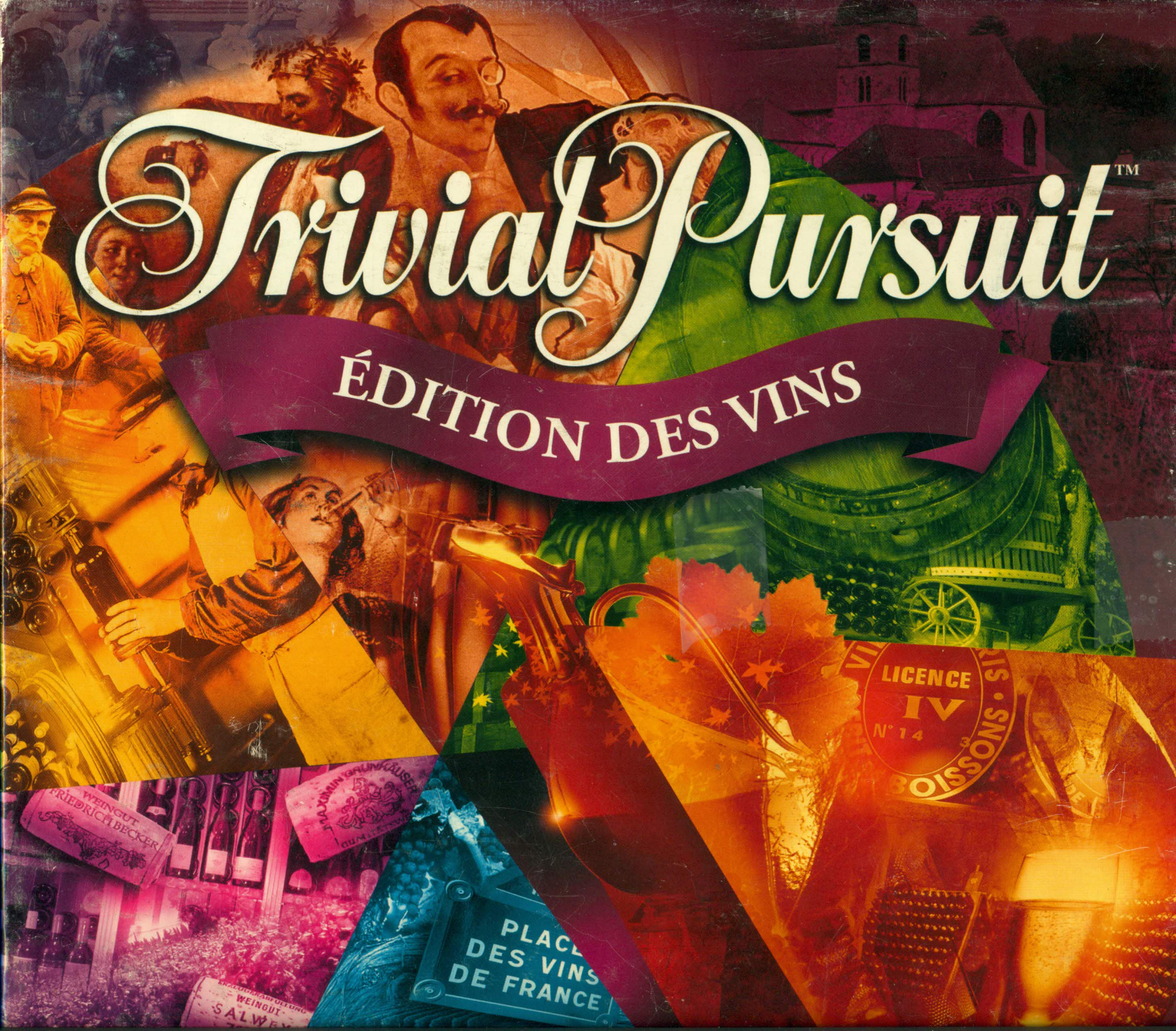


Trivial Pursuit™

ÉDITION DES VINS



Trivial Pursuit™

ÉDITION DES VINS

BUT DU JEU

Etre le premier à remplir son camembert avec les 6 triangles marqueurs de couleur différente en répondant correctement aux questions.

MATÉRIEL

1 plateau, 330 cartes de questions-réponses, 1 dé,
6 pions «camemberts» et 36 triangles marqueurs de couleur.

PRÉPARATION DU JEU

- 1- Chaque joueur choisit son camembert et le place au centre du plateau.
- 2- Prenez les paquets de cartes côté questions visible
- 3- Lancez les dés pour savoir qui commence. C'est celui qui obtient le score le plus haut qui joue le premier.

LE LANCER DE DÉ

- 1- Lancez le dé
- 2- Déplacez votre camembert d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé.
- 3- Lorsque vous vous arrêtez sur une case : répondez à la question !
Un des autres joueurs prend une carte sur le dessus du paquet et lit la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve le joueur questionné.

Chaque question correspond à une catégorie. 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 avez alors la possibilité de choisir la catégorie dont sera issue la question.

Après chaque question-réponse, reposez la carte sous le paquet.

LES CATÉGORIES

TRIVIAL PURSUIT Édition des Vins compte 6 catégories de questions :

BLEU : GÉOGRAPHIE DES VINS

ROSE : LES CRUS

JAUNE : HISTOIRE DU VIN

MARRON : ARTS ET VINS

VERT : SCIENCES ET VIN

ORANGE : ACCORDS GOURMETS

COMMENT SE DÉPLACER 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 manière à atterrir sur des cases dont le thème vous convient.

Au cours d'un même déplacement, vous ne pouvez pas revenir sur vos pas. Par exemple, si vous faites 5, vous ne pouvez pas faire 3 vers la gauche, vous arrêter, et repartir de 2 cases vers la droite.

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

Vous pouvez aussi utiliser les passerelles pour vous rendre plus rapidement de l'autre côté du plateau.

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 et vous relancez le dé.

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.

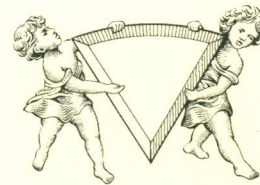
LES TRIANGLES MARQUEURS

Sur le plateau de jeu, se trouvent 6 cases Quartiers Généraux de Catégorie, sur lesquelles est dessiné à chaque fois un gros 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 la couleur correspondante et placez-le dans votre camembert.

Relancer ensuite le dé et répondez à une nouvelle question.

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



Si, plus tard au cours de la partie, vous vous arrêtez de nouveau sur cette case alors que vous avez déjà obtenu ce triangle marqueur, considérez cette case comme une simple case.

CASES " RACCOURCI "

Sur le plateau se trouvent 6 cases sur lesquelles est représenté à chaque fois un petit triangle de couleur différente. Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, rendez-vous directement sur la case.

Quartier Général de Catégorie de la même couleur. Si vous répondez correctement à la question, vous gagnez le triangle marqueur.



LE GAGNANT

Lorsque vous avez obtenu les 6 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 directement sur cette case avec un nombre exact, vous jouez normalement sur les cases voisines.

Lorsque vous êtes enfin sur cette case, les autres joueurs (sans regarder les questions de la prochaine carte), choisissent la catégorie de la dernière question à laquelle vous devrez répondre.

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 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 des règles différentes selon l'âge des joueurs.

• Partie rapide

Pour jouer de façon plus rapide, vous n'avez pas besoin d'attendre 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. La case "raccourci" est utilisée comme dans la version normale du jeu.

• Victoires en série

Comme vous relancez le dé chaque fois que vous répondez correctement, vous pouvez gagner vos 6 triangles marqueurs de couleur différente dès votre premier tour.

Si cela arrive, tout joueur qui n'a pas encore lancé le dé peut essayer d'égaliser votre exploit et faire match nul.



Édité par TILSIT Éditions

Sous licence d'Hasbro Consumer Products, 124-126 rue de Provence, 75 008 Paris.

©2002 Horn Abbot International Ltd. Tous droits réservés. Trivial poursuit™ est une marque déposée par Horn Abbot International Ltd.

Fabriqué en France par : TILSIT Éditions,

8 place Marcel Rebuffat, ZA Courtaboeuf n° 7,
91971 VILLEJUST Cedex, FRANCE.

Ce jeu contient de petites pièces, ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

TILSIT
ÉDITIONS