

# Trivial Pursuit



AGE  
**8+**  
3-20  
JOUEURS

## COMMENT JOUER ?

### CONTENU

1 plateau de jeu, 200 cartes questions réponses, 24 cartes action, 2 boîtiers de rangement des cartes, 6 camemberts Disney, 36 triangles marqueurs et 1 dé.

### BUT DU JEU

Être 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.



Camembert

### PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur ou équipe choisit un camembert vide et le place sur la case centrale du plateau.
2. Mélangez les cartes « action » et séparez-les en 2 piles : une avec les cartes bleu foncé et l'autre avec les bleu clair.
3. Placez les cartes questions-réponses bleu foncé dans le boîtier bleu foncé et les questions bleu clair dans le boîtier bleu clair. Les joueurs âgés de 14 ans et plus se viennent poser des questions provenant du boîtier de cartes bleu foncé. Les plus jeunes se viennent poser des questions provenant du boîtier de cartes bleu clair.
4. Distribuez 3 cartes « action » à chaque joueur ou équipe. Pour savoir quel type de carte distribuer, faites une moyenne de l'âge de chaque membre de l'équipe (bleu foncé pour les adultes et bleu clair pour les enfants).

Note : pour ne pas être en rupture de carte, si plus de 4 joueurs se trouvent dans la même catégorie, distribuez leur 2 cartes « action » de leur catégorie et une de l'autre catégorie.

**Exemple :** 5 joueurs sont dans la catégorie enfants et 1 joueur dans la catégorie adultes.

- Distribuez 2 cartes bleu clair et 1 carte bleu foncé à ces joueurs ou équipes et 3 cartes bleu foncé à l'équipe de la catégorie adultes.
5. Lancez le dé : celui qui a le score le plus élevé commence.

### CARTES ACTION

Il y a 6 types de carte « action » :

**TURBO** Pour avancer plus vite sur le plateau.

**CHAPARDEUR** Pour subtiliser quelque chose.

**ENTOUROUPE** Pour jouer un tour à un autre joueur.

**INDICE** Pour avoir un indice sur une question.

**SECONDE CHANCE** Pour donner une seconde réponse si la première est fautive.

**CHOIX** Pour choisir la catégorie de la question.

- Vous pouvez jouer une carte « action » à votre tour après avoir lancé le dé sauf si la carte vous donne une autre information de jeu.
- Vous ne pouvez utiliser une carte « action » qu'une seule fois. Après les avoir jouées, placez les cartes « action » sur une pile en dehors du plateau.
- Vous pouvez jouer autant de cartes « action » que vous voulez dans le même tour. Mais attention, les cartes « action » ne servent qu'une seule fois, il faut donc les utiliser au bon moment et ne pas les gâcher !

### À VOTRE TOUR

1. Lancez le dé.
2. Jouez une carte « action », si vous le souhaitez.
3. Déplacez votre camembert sur le plateau du nombre exact de cases indiqué par le dé.
4. Lorsque vous vous arrêtez sur une case, répondez à une question. Rappel : les adultes se viennent poser des questions des cartes bleu foncé et les plus jeunes des questions des cartes bleu clair.

Note ! Si un joueur joue une carte « action », les étapes ci-dessus peuvent être modifiées. Vous devez toujours suivre les instructions données par les cartes « action ».

Un des autres joueurs prend la première carte du paquet correspondant à l'âge du joueur, vous montre l'image de la carte (qui peut vous aider) et lit la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle vous vous trouvez. Chaque couleur correspond à une catégorie. Le nom des catégories apparaît sur les côtés de la boîte de jeu et sur cette notice. Les réponses aux questions sont inscrites en gras après chaque question. 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.

### DÉPLACEMENT 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 » au dé, 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 pouvez 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.

## CASE « REJOUÉZ »



Case « Rejouez »

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.

## LES TRIANGLES MARQUEURS

Sur le plateau de jeu se trouvent 6 cases « triangle », 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.



Case triangle

Si, sur une case « triangle », votre réponse est inexacte, vous devez quitter cette case au prochain tour, pour revenir plus tard et tenter à nouveau de gagner ce triangle marqueur.

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



## LE GAGNANT

Lorsque vous avez obtenu les six triangles marqueurs de couleur différente, retournez jusqu'à la case centrale du plateau. Vous ne pouvez accéder à cette case qu'avec un nombre de déplacements correspondant au chiffre exact du dé. Si vous ne parvenez pas sur cette case avec un nombre exact, vous ne jouez 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 devez 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 !

## 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 triangle pour gagner un triangle marqueur. Chaque bonne réponse vous fait ainsi 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.

## HÉROS & HÉROÏNES

Les exploits et les aventures des héros et héroïnes des films Disney.

## LES MÉCHANTS

Tout sur les méchants et leurs actes maléfiques.

## LA RONDE DES PERSONNAGES

Connaître-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 conduit ? Quel est son passe-temps favori ?

## IL ÉTAIT UNE FOIS

Les détails et les anecdotes autour des films Disney.

## LE MONDE MAGIQUE DE DISNEY

Les faits qui se cachent derrière chaque histoire. Quel acteur a joué Simba ? Quel mythe était derrière l'histoire de Pochontas ?

© Disney Pixar

Le nom et le logo HASBRO, POKÉMON, le dessin distinctif du plateau, des cartes, des jetons et des triangles marqueurs sont des marques de Hasbro, ©1992, 2001 Hasbro, France et/ou, Breveté International ©2002. Tous droits réservés. © 2008 Hasbro, Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Clientèle : 20 12 60 17 10 (11h-19h) - 141, rue de Valenciennes - 59100 Lille

canalhasbro.fr

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro NV, 71 Havelock Rd, 1702 Cour-Maijardon.

Distribué en Suisse par MetLife in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Switzerland AG, Unterdenkmal 8, CH-6100 Basiglio, tél. 043 706 83 00.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)

120001781121

