

Trivial Pursuit™

DVD

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.

CONTENU

Un plateau, 1 DVD, 300 cartes questions-réponses, 1 range-cartes, 4 camemberts, 30 triangles marqueurs et un dé.

PREPARATION

- Chaque joueur ou équipe choisit un camembert et le place au centre du plateau.
- Prenez un paquet de cartes et placez-le dans le porte-cartes.
- 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



Camembert



Triangle Marqueur

Lecture. 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 section Le DVD).

DEROULEMENT DU TOUR

- Lancez le dé.
- Déplacez votre camembert d'autant de cases qu'indiqué par le dé.
- 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 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, 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 DEPLACER 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 deux 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.

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 ainsi 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 BONNE REPONSE

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.

UNE REPONSE ERRONEE

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"

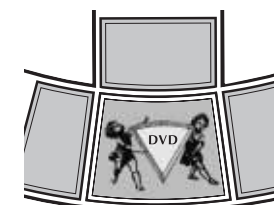
Quand vous terminez votre déplacement sur une case "Rejouez", relancez le dé et déplacez-vous de nouveau. Si vous vous arrêtez de nouveau sur une case "Rejouez" relancez le dé, jusqu'à ce que votre déplacement se termine sur une case de couleur.



Case "Rejouez"

LES TRIANGLES MARQUEURS

Le plateau de jeu comporte 6 cases Quartiers Généraux de Catégorie, sur lesquelles se trouve un gros triangle de couleur différente. Lorsque vous arrivez 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.



Quartier Général de Catégorie

Si vous donnez une réponse fautive, 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.

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 de catégorie à catégorie. Une fois placé sur la catégorie concernée, pressez la touche ENTRÉE pour voir la question.

TYPES DE QUESTIONS DU DVD

Extraits sonores

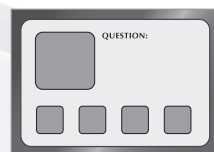
Vous entendez un extrait sonore suivi par une question. Ce peut être une chanson ou une citation célèbre. L'extrait ne passe qu'une fois. Donnez votre réponse puis appuyez sur ENTRÉE pour voir la bonne réponse.

Indices visuels

Vous voyez un clip vidéo suivi par une question. Le clip ne passe qu'une fois. Donnez votre réponse puis appuyez sur ENTRÉE pour voir la bonne réponse.

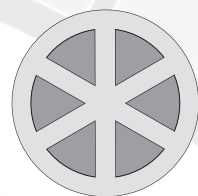
Questions à choix multiple

Une image et une question qui y est liée apparaissent. Faites le lien entre l'image principale et l'une des petites images, ou devinez l'intruse. Appuyez sur ENTRÉE pour voir la bonne réponse.



Puzzles

Vous voyez apparaître un visage célèbre transformé en puzzle. Utilisez les flèches de la télécommande pour faire apparaître chaque morceau du visage et tentez de deviner qui se cache derrière celui-ci, avant que le temps imparti ne soit passé ! La réponse apparaît automatiquement à la fin du temps imparti, ou se dévoile si vous appuyez sur la touche ENTRÉE.



Titres à la Une

Vous verrez apparaître des gros titres de Une avec un ou plusieurs mots cachés. À vous de deviner quels sont les mots manquants puis d'appuyer sur ENTRÉE pour voir la bonne réponse.

REPOUDRE AUX QUESTIONS DU DVD

- Au début, vous seul pouvez répondre à la question, mais vous n'avez droit qu'à une seule tentative. Quand vous avez donné

votre réponse, le joueur situé à votre gauche peut mettre en doute votre réponse **s'il a également besoin du triangle marqueur de cette couleur et qu'il pense votre réponse fausse**. Le joueur situé à gauche de celui-ci peut aussi contester la réponse s'il a besoin de ce triangle marqueur et qu'il pense les réponses précédemment énoncées fausses. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs désirant contester la réponse aient donné leur bonne réponse. Tout comme vous, les autres joueurs n'ont droit qu'à une seule réponse.

Note : La réponse ne peut pas être contestée pour les puzzles, où seul le joueur concerné peut répondre.

- Quand la bonne réponse est dévoilée, c'est le premier joueur qui avait donné la bonne réponse qui reçoit le triangle marqueur de la couleur concernée. Si nul n'a donné la bonne réponse, personne ne reçoit de triangle !
- Si c'était votre tour de jeu et que vous obtenez un triangle marqueur, lancez le dé et jouez. Si personne ne gagne le triangle, votre tour prend fin et le joueur à votre gauche commence le sien. Si un autre joueur obtient le triangle, c'est à lui de lancer le dé et de jouer.
- Si vous vous rendez compte que la question a déjà été posée, appuyez sur le bouton MENU pour retourner à la page principale et sélectionnez de nouveau la catégorie pour avoir une nouvelle question.

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, explorez le menu du DVD et choisissez la case centrale. 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 fausse, 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.

Notes :

- Si vous désirez passer les crédits à la fin du DVD, appuyez sur la touche MENU pour retourner à l'écran principal et recommencer une partie.
- Si le DVD est éjecté puis réinséré, il démarrera automatiquement sur le menu principal (après la séquence d'introduction).

Le jeu en équipe

Quand vous jouez en équipes de plusieurs joueurs, chaque équipe désigne son porte-parole. Seule sa réponse est prise en compte, les joueurs d'une même équipe se mettant d'accord sur la réponse avant que le porte-parole ne la donne. Dans ces règles, si vous jouez en équipe, quand vous voyez le mot "joueur", il faut comprendre "équipe".

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.

TV - Télévision

Toute la télévision : la télé réalité, les grands classiques, les séries cultes, les présentateurs, les chaînes, des Guignols à La Ferme Célébrités et de Thierry Ardisson à Ariane Massenet.

T - Tendances

Les tendances d'aujourd'hui et les modes du XXIème siècle : les derniers gadgets et ce qui change la vie au quotidien, de Jean-Paul Gaultier au i-mode et des écrans plasma aux SMS.

P - People

Tout sur les pipoles : le show-bizz, la jet-set, qui est le fiancé de qui et l'ex de qui, de Gala à Point de Vue, du couple Beckham à Johnny et d'Hollywood à Saint-Tropez.

M - Musique

La musique d'aujourd'hui : les hits, les tubes, les clips, les groupes, les concerts, les DJ's, les CD, de Madonna à Jenifer et de Patrick Bruel à Eminem.

C - Cinéma

Tout ce qui concerne le cinéma : les films, les acteurs, réalisateurs, producteurs... les tournages, les cérémonies, les budgets, les anecdotes, de Taxi à Kill Bill et de Harry Potter à Asterix et Obélix : mission Cléopâtre.

SL - Sport & Loisirs

Tout ce qui occupe le temps libre : le sport bien sûr mais aussi les jeux vidéo et les hobbies, de Zidane à Splinter Cell et du scrapbooking au speed sail.

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".

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.

040540466101

