

# 90

## BUT DU JEU

Etre le premier joueur à remplir son camembert avec les 6 triangles marqueurs de couleur différente en répondant correctement aux questions. Puis retourner au centre du plateau et répondre correctement à la question finale pour remporter la partie !

Assurez-vous que les cartes sont bien placées de cette façon.

Les cartes Vertes couvrent la période 1990-93,

Les cartes Bleues couvrent la période 1994-96,

Les cartes Rouges couvrent la période 1997-99.



## PRÉPARATION

1. Chaque joueur choisit son camembert et le place au centre du plateau.



Camembert



Triangle marqueur

2. Ouvrez les 3 boîtiers de cartes et mettez-les à la portée de tous les joueurs. Placez les cartes dans les boîtiers comme indiqué.
3. Lancez les dés pour savoir qui commence. Celui qui obtient le score le plus haut joue le premier.

## A VOTRE TOUR

1. Lancez le dé.
2. Déplacez votre camembert d'autant de cases qu'indiqué par le dé.
3. Lorsque vous vous arrêtez sur une case : répondez à la question ! Si, avec le dé, vous avez fait :
  - 1 ou 2 Répondez à une question sur les années 1990-93 (Vert)
  - 3 ou 4 Répondez à une question sur les années 1994-96 (Bleu)
  - 5 ou 6 Répondez à une question sur les années 1997-99 (Rouge)

Un des autres joueurs prend une carte sur le devant 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 la règle et les côtés de la boîte de jeu. 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.

## 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 telle manière que vous atterissiez sur des cases dont le thème vous convient.

Au cours d'un même déplacement, vous ne pouvez revenir sur vos pas. Par exemple, si vous faites 5, vous ne pouvez pas vous déplacer de 3 cases 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.

## CONTENU

1 plateau, 300 cartes questions-réponses, 3 boîtiers de cartes, un dé, 6 camemberts et 36 triangles marqueurs de couleur.

## CATEGORIES

### A – Actualités

Making the world smaller: from trade to technology, advertising, worldwide travel and global politics. Weird and wonderful global facts and news.

### D – Divertissements

Actors, musicians, entertainers, designers, artists and TV personalities – everything about gossip, glossy magazines and the celebrity phenomenon of the 1990s.

### V – La vie des années 90

World events and news that reached us 24 hours a day from any corner of the world, from the EU to changing borders and key political figures of the decade.

### C – Célébrités

From fashion to trends – what we wore, the gadgets we all had to have and the notion of "retail therapy" as a legitimate reason for shopping.

### M – En musique

The world of film, TV and music: Hollywood movies, low-budget indie productions, britpop, techno, grunge and the way they shaped the decade.

### S – C'est du sport

Sporting events, records and athletes. From the Olympics and World Cup through to doping scandals, unlikely sportspeople and the best-remembered quotes.

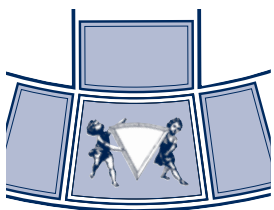
## UNE BONNE RÉPONSE

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



Quartier Général  
de Catégorie

Sur le plateau de jeu se trouvent 6 cases Quartiers Général 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. Relancez 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 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.

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, vous devrez considérer cette case comme une simple case de couleur.

## CASES 'REJOUÉZ'

Quand vous terminez votre déplacement sur une case 'Rejouez', relancez le dé et déplacez-vous de nouveau. 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.



'Rejouez'

## LE GAGNANT

Lorsque vous avez obtenu les six 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 sur cette case avec un nombre exact, continuez à jouer 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 devrez répondre.

Si votre réponse est inexacte, vous devrez 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 !

## 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 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. Vous pouvez également choisir d'avoir des règles différentes selon l'âge des joueurs. Par exemple, les joueurs les plus âgés ne répondront qu'aux questions du début des années 90 et les joueurs les plus jeunes ne répondront qu'aux questions de la fin des années 90.



### 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.



### VICTOIRES EN SÉRIE

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 et faire match nul.



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.

