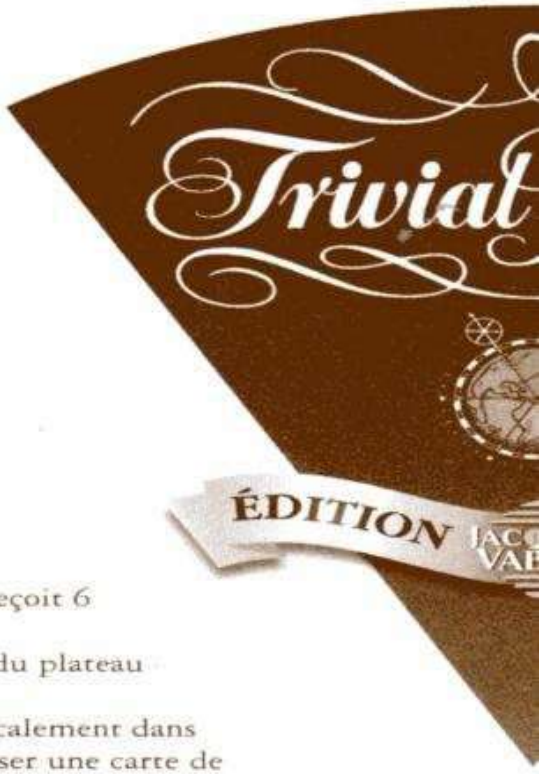
MATÉRIEL

1 plateau, 1 dé, 6 "camemberts" (ou 6 pions si vous préférez), 396 cartes de questions-réponses et 36 triangles marqueurs.



BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui retourne le premier dans la case centrale et répond correctement à une question d'une catégorie choisie par les autres joueurs.
Avant d'arriver à cette question finale, le joueur doit se rendre dans chacun des 6 Quartiers Généraux de couleur et répondre correctement aux questions qui lui seront posées, pour gagner les 6 triangles marqueurs de son camembert.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit un "camembert" de couleur différente et reçoit 6 triangles marqueurs, un de chaque couleur.
Chaque joueur place son "camembert" vide sur la case centrale du plateau du jeu.
Prenez les 4 paquets de cartes et insérez chacun d'entre eux verticalement dans le casier de rangement. A chaque fois qu'un joueur a fini d'utiliser une carte de jeu, il la met à l'arrière du paquet, dans le même sens que les autres cartes.

LE LANCER DE DÉ

A votre tour de jeu, lancez le dé et avancez votre "camembert" dans n'importe quelle direction, d'autant de cases que l'aura indiqué le dé.
Au début de la partie, déplacez votre "camembert" en partant de la case centrale, sur n'importe lequel des 6 rayons qui mènent aux 6 Quartiers Généraux de couleur.
A chaque jet de dé, le joueur peut déplacer son "camembert" soit vers la droite, soit vers la gauche du nombre exact de cases indiqué par le dé. En passant sur un Quartier Général, le joueur peut soit continuer sur la piste circulaire, soit remonter vers la case centrale.
En revanche, un joueur ne peut pas, au cours d'un même déplacement, revenir sur ses pas : ainsi, 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.
Vous pourrez bien sûr changer de direction à votre prochain lancer de dé.
Il peut y avoir plusieurs "camemberts" sur la même case.

UNE BONNE RÉPONSE

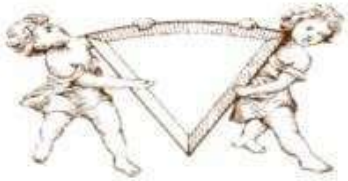
Quand un joueur arrive sur une case ou sur le Quartier Général d'une couleur, il se fait poser une question de cette couleur par n'importe lequel des autres joueurs.
La 1ère carte du casier est alors tirée et la question qui sera posée sera celle dont la couleur correspond à celle de la case où se trouve le joueur. Les réponses sont au dos de la carte. Les différentes catégories sont rappelées sur le côtés de la boîte du jeu.
Si vous répondez correctement à la question, votre tour continue et vous jetez de nouveau le dé. Aussi longtemps que vous continuez à répondre correctement, vous relancez le dé, déplacez votre "camembert" et répondez à de nouvelles questions.

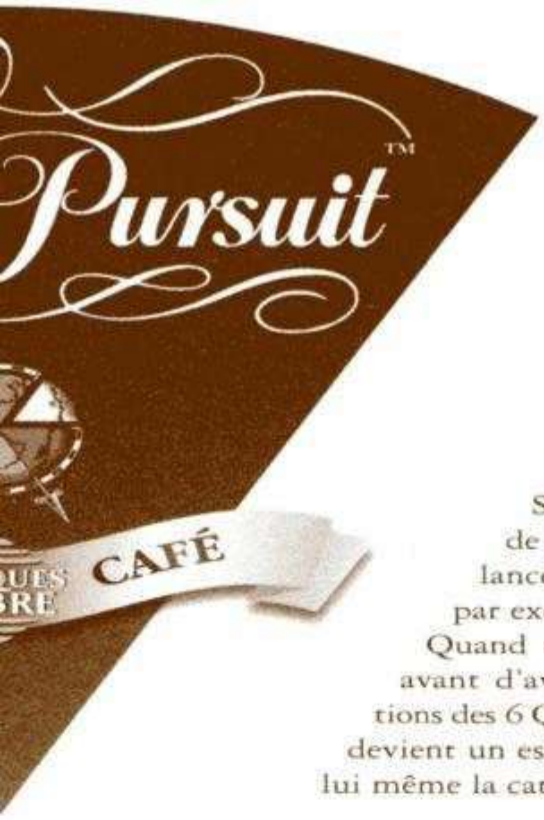
UNE RÉPONSE FAUSSE

Si la réponse est inexacte, c'est au tour du joueur placé à votre gauche de poursuivre le jeu.

LES TRIANGLES MARQUEURS

Sur le plateau de jeu, il y a 6 cases de Quartiers Généraux.
Sur ces cases figure à chaque fois l'illustration d'un triangle marqueur de couleur différente.
Quand un joueur répond correctement à une question de Quartier Général, il gagne le triangle marqueur de couleur correspondante, triangle qu'il place dans son "camembert".
Puis, il relance le dé, se déplace et répond à une nouvelle question.





Si sur un Quartier Général, la réponse est inexacte, le joueur devra alors quitter cette case au tour suivant et, bien sûr, y retourner plus tard afin de tenter une nouvelle fois d'obtenir une réponse exacte.

Si, plus tard dans la partie, le joueur s'arrête sur un Quartier Général dont il a déjà le triangle marqueur et répond correctement à la question posée, il ne gagne pas de second triangle marqueur. Ce Quartier Général doit alors être considéré comme une simple case de couleur.

RELANCEZ LE DÉ

Sur le plateau de jeu, il y a 12 cases grises marquées d'un dessin de dé, si vous atteignez une de ces cases, vous relancez alors le dé, ce qui peut vous permettre, par exemple, de changer de direction !

Quand un joueur arrive dans la case centrale avant d'avoir répondu correctement aux questions des 6 Quartiers Généraux de couleur, cette case devient un espace de libre choix et le joueur choisit lui même la catégorie de la question qui sera posée.

LES CATÉGORIES

TRIVIAL PURSUIT Édition Café compte 3 grandes catégories de questions :

bleu-rose : production, dégustation de café.

jaune-marron : histoire et légendes du café et de la marque Jacques Vabre.

vert-orange : pays d'origine et café vert.

Chacune de ces catégories est représentée par 2 couleurs dont les Quartiers Généraux sont diamétralement opposés sur le plateau de jeu.

Lorsque un des joueurs termine son déplacement sur une case de couleur, il se fait poser une question de la catégorie correspondante. Ces catégories sont indiquées sur les cartes de questions-réponses par les petits grains de café bicolores.

Pour gagner les 2 triangles marqueurs d'une même catégorie, chacun des joueurs devra répondre correctement à une question sur chacun des 2 Quartiers Généraux de cette catégorie.

LE GAGNANT

Après avoir répondu correctement à une question dans chacun des Quartiers Généraux (et avoir complèté son camembert), le joueur devra regagner la case centrale en faisant le nombre exact au lancer de dé. Si vous ne parvenez pas à cette case avec un nombre exact, vous continuez alors à jouer de façon normale, sur les cases de couleurs avoisinantes.

Dès que vous êtes sur la case centrale, vos adversaires choisissent la catégorie de la question finale puis tirent une carte.

Si vous répondez correctement à la question, vous gagnez la partie. Sinon vous devez quitter la case centrale au tour suivant et y retourner ensuite pour une autre tentative.

Une bonne réponse donne toujours droit à un nouveau lancer de dé. Ainsi, si quelqu'un gagne du premier coup, n'importe quel joueur n'ayant pas encore joué peut essayer de répéter l'exploit et de faire match nul.

Pour plus d'explications et de conseils sur le jeu, tournez cette feuille.

Édition limitée spécialement conçue pour Jacques Vabre par 3D Licensing France, 124-126 rue de Provence 75008 Paris.
© 1998 Horn Abbot International Ltd. Trivial Pursuit® est une marque déposée par Horn Abbot International Ltd. Sous licence de 3D Licensing France.
Design : Le Lion Vert - Paris
Rédaction des questions : Laurent Doueil, Stéphane Grandazzi, Didier Jacobée, Roselyne Michelon avec l'aide des experts de Jacques Vabre.
Fabriqué en France par TILSIT Éditions, 37 route de Versailles, 91160 Champlan.
Ce jeu contient de petites pièces, ne convient pas aux enfants de

TRIVIAL INFO

• Les catégories sont représentées dans chacun des rayons émanant de la case centrale. En conséquence, un joueur, même s'il ne fait pas un 6 au premier tour (ce qui lui permettrait d'aller directement dans un Quartier Général), peut néanmoins choisir la catégorie dans laquelle lui sera posée la première question.
Par exemple, un joueur qui fait 4 et préfère répondre à une question sur le café vert, peut poser directement son camembert sur le rayon dont la quatrième case est verte ou orange.

• La règle ne précise ni le temps alloué pour répondre aux questions ni le degré de précision de la réponse. C'est aux joueurs de décider d'un laps de temps raisonnable et du degré de précision des réponses, à savoir, par exemple, si un nom de famille seul est une réponse satisfaisante ou s'il faut donner le nom et le prénom.

• On peut très bien jouer au Trivial Pursuit par équipes (jusqu'à 36 joueurs), en répartissant entre les équipes les joueurs les plus forts dans telle ou telle catégorie.
Les joueurs décident avant la partie si les membres d'une même équipe peuvent se consulter avant de donner une réponse.

• Il existe une version courte du jeu : dans cette version, vous n'avez pas besoin de vous arrêter sur un Quartier Général pour essayer de gagner le triangle marqueur correspondant. N'importe quelle case d'une catégorie donnée suffit pour tenter de gagner le triangle correspondant. Le 1er joueur qui a rempli son camembert gagne la partie.