

Trivial Pursuit™

EDITION DISNEY

Disney Characters © Disney

© 1992 Horn Abbot International Ltd.



REGLE DU JEU

MATERIEL

1 gros dé, 1 plateau de jeu, 4 figurines Disney (et leur support plastique) pour indiquer le déplacement des joueurs, 4 puzzles, composés chacun de 6 pièces Disney destinées à être assemblées dès qu'une bonne réponse est donnée, et 500 cartes de questions-réponses.



BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui, le premier, retourne dans la base 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 aller dans chacun des Quartiers Généraux des 6 catégories et répondre correctement aux questions qui lui sont posées.



DEBUT DE LA PARTIE

- 1 - Détache avec soin les pièces Disney des 6 puzzles et insère les 6 figurines Disney dans leur support.
- 2 - Chaque joueur reçoit 6 pièces Disney de couleur différente (bleue, rose, jaune, marron, verte et orange) et choisit une figurine Disney qui lui servira de pion pendant toute la partie.
- 3 - Les joueurs lancent le dé chacun tour à tour et celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils recommencent.
- 4 - Le premier à jouer lance le dé et, en partant de la case centrale de la piste, avance son pion dans n'importe quelle direction, d'autant de cases que l'aura indiqué le dé. Ainsi, à ce

premier tour, le pion de chaque joueur arrivera soit sur le Quartier Général d'une catégorie, c'est-à-dire sur l'une des 6 cases placées à la fin de l'un des 6 rayons partant de la base centrale, si le joueur obtient un 6, soit sur une case de catégorie si le dé indique un autre chiffre.

5 - Quand un joueur arrive sur une case ou sur le Quartier Général d'une catégorie, il se fait poser une question de cette catégorie par n'importe lequel des autres joueurs.

Les catégories sont représentées par les couleurs suivantes :

Bleu	Mickey
Rose	Baloo
Jaune	Géo Trouvetou
Marron	Bambi
Vert	Pluto
Orange	Blanche-Neige

Une carte est alors tirée de n'importe lequel des paquets et la question à poser sera celle dont la couleur correspond à celle de la case où se trouve le joueur. Une question bleue est ainsi posée lorsque le joueur interrogé se trouve sur une case bleue etc... Les réponses sont au dos de la carte.

Si le joueur répond correctement à la question, son tour continue et il jette de nouveau le dé. Si la réponse est inexacte, c'est au tour du joueur placé à sa gauche d' lancer le dé et d'être interrogé.

A chaque jet de dé, le joueur peut déplacer son pion soit vers la droite, soit vers la gauche du nombre de cases indiqué par le dé. En passant sur un Quartier Général, il peut soit continuer sur la piste circulaire, soit remonter vers la case centrale.



7. CONTINUATION DE LA PARTIE

Les cartes ayant servi une fois sont placées à l'arrière du paquet d'où elles ont été tirées. Quand un joueur répond correctement à une question de Quartier Général d'une catégorie, il place devant lui la pièce de puzzle correspondante (c'est-à-dire de la couleur de la catégorie). S'il répond incorrectement, il doit quitter ce Quartier Général au tour suivant et, donc, y retourner plus tard afin de tenter une nouvelle fois d'obtenir une réponse exacte.

La base centrale compte comme une case normale. Quand un joueur arrive sur cette case avant d'avoir répondu correctement aux questions des 6 Quartiers Généraux de catégories, il choisit alors lui-même la catégorie de la question qui lui sera posée. Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.



8. LE GAGNANT

Après avoir répondu correctement à une question dans chacun des 6 Quartiers Généraux, donc, après avoir assemblé les 6 pièces Disney de son puzzle correspondant aux couleurs des 6 catégories, le joueur doit retourner à la base centrale. Quand il y est, les autres joueurs choisissent la catégorie de la question finale et tirent une carte seulement ensuite. Si le joueur répond correctement à la question, il a gagné la partie. Sinon il reste sur la base centrale afin de répondre à une autre question à son prochain tour de jeu.



9. CONSEILS

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 ensemble de ces éléments.

On peut très bien jouer à Trivial Pursuit en équipes en répartissant entre les équipes les joueurs les plus forts dans telle ou telle catégorie. Les joueurs décideront alors avant la partie si les membres d'une même équipe peuvent se consulter avant de donner une réponse.

Service Consommateurs: Important! A garder.

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec votre nom et votre adresse à:

KENNER PARKER FRANCE S.A.
Service Consommateurs
14-16 rue Scandicci
93500 PANTIN

S.A. HASBRO N.V.
Boulevard International 55/4
1070 BRUXELLES
6565F 0192

Les questions du jeu Trivial Pursuit, Edition Disney sont copyright © 1992 Horn Abbot International Ltd.

Un jeu Horn Abbot International Limited, propriété de la marque Trivial Pursuit.

Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

CATEGORIES DE L'EDITION DISNEY

Bleu



Mickey, de Disney Parade à Euro Disney en passant par la vie de Walt Disney.

Rose



Baloo, ou tout sur la culture générale, de l'histoire et la géographie aux sports et loisirs.

Marron



Bambi, pour tout savoir sur nos amis les animaux ainsi que sur la nature et l'environnement.

Orange



Blanche-Neige ou tout sur les films de Walt Disney, de Bernard et Bianca à Cendrillon en passant par 20000 Lieues sous les Mers et le Livre de la Jungle.

Jaune



Géo Trouvetou ou comment devenir un parfait scientifique.

Vert



Pluto ou tout sur les personnages de Disney, du nombre de Rapetou à l'âge de Popeye, en passant par le prénom de Picsou et la couleur du pagne de Mowgli.



HORN ABBOT
INTERNATIONAL