

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

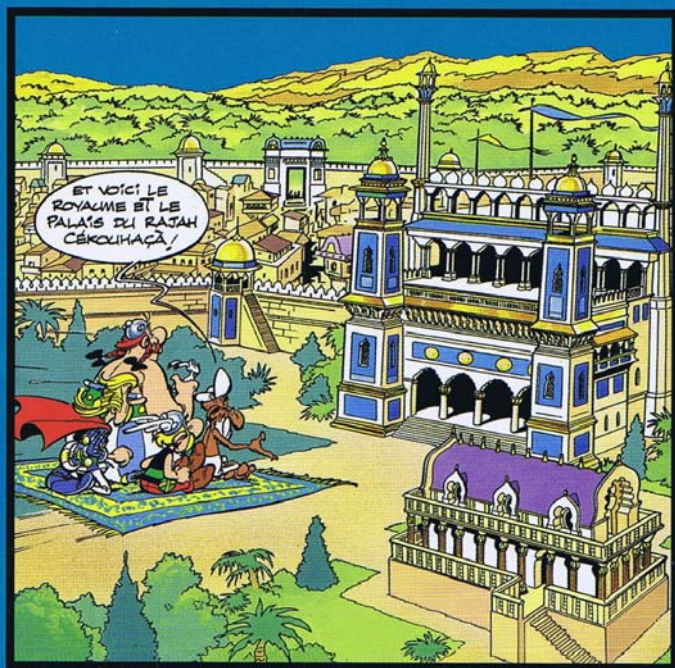
escaleajeux@gmail.com

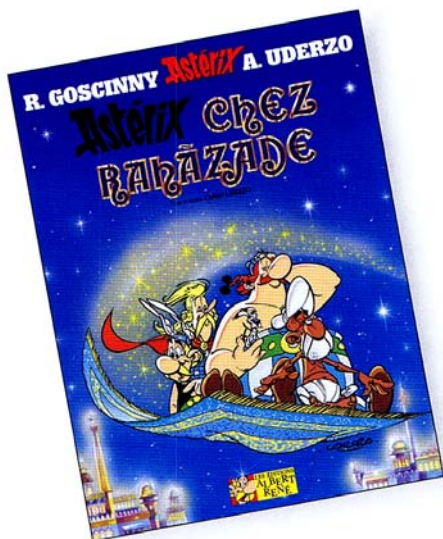


Trivial Pursuit™

Astérix CHEZ BABAZAÏDE

RÈGLE
DU
JEU





Vous découvrez une édition « collector » du jeu Trivial Pursuit™. Il associe le célèbre jeu de questions-réponses à l'album de Goscinny et Uderzo, « Astérix chez Rahàzade ».

Au royaume du Rajah Cékouhaça, situé dans la vallée du Gange, sévit une terrible sécheresse. Afin d'apaiser la colère des dieux, l'infâme Kiwoàlàh réclame le sacrifice de la belle princesse Rahàzade. Pour la sauver, le fakir Kiçaàh part en Gaule à la recher-

che du « Village des fous » où résonne « la voix qui fait tomber la pluie », celle d'Assurancetourix!

Le temps presse : le barde, accompagné d'Astérix et Obélix, embarque sur le tapis volant du fakir, et vole au secours de la princesse!



Vous retrouverez au fil des cartes Trivial Pursuit™, l'univers d'Astérix et celui de Rahàzade.

Trivial Pursuit™

Astérix chez Babazade

Nombre de joueurs : 2 à 6

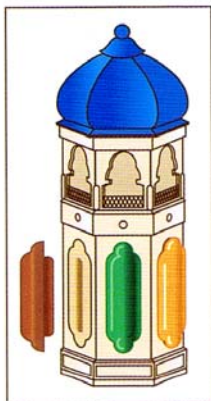
Matériel :

- 150 cartes Trivial Pursuit™
- 6 Tours
- 36 vitraux marqueurs de couleur
- 1 dé

But du jeu : être le premier à remplir sa Tour avec les 6 vitraux marqueurs de couleur en répondant correctement aux questions.

Préparation du jeu

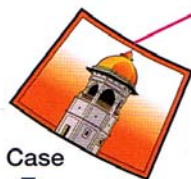
Tour



Case « Raccourci »



Case « Départ et fin de partie »



Case « Tour »

Une « Passerelle »



Case « Rejouer »

1. Chaque joueur choisit sa Tour et la place au centre du plateau.
2. Prenez les paquets de cartes et placez-les sur la table.
3. Lancez le dé pour savoir qui commence. C'est celui qui obtient le score le plus haut qui joue le premier.

Déroulement de la partie

Le déplacement sur le plateau

1. Au début de la partie, les joueurs se déplacent en partant de la case centrale du plateau et en utilisant les « passerelles » pour se rendre sur l'axe circulaire.
2. Sur cet axe, les joueurs se déplacent dans n'importe quel sens. L'intérêt pour les joueurs est d'arriver sur une case dont le thème leur convient.
3. Au cours d'un même déplacement, les joueurs ne peuvent pas revenir sur leurs pas :
 - Si un joueur fait 5, il ne peut pas se déplacer de 3 cases vers la gauche puis repartir de 2 cases vers la droite.
 - Au tour suivant, le joueur peut changer de direction par rapport à son déplacement précédent.
4. Les joueurs peuvent utiliser les « passerelles » pour se rendre plus rapidement de l'autre côté du plateau.
5. Les joueurs peuvent s'arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur.

À votre tour

1. Lancez le dé.
2. Déplacez votre Tour d'autant de cases qu'indiqué par le dé.
3. Lorsque vous vous arrêtez sur une case : répondez à la question :
 - un des autres joueurs prend une carte sur le devant du paquet et lit la question correspondante à la couleur de la case sur laquelle se trouve le joueur interrogé.
 - sur la carte, chaque couleur correspond à une catégorie.
 - les réponses aux questions se trouvent au verso des cartes.

Chaque couleur correspond à une catégorie



PLANÈTE TERRE



DIVERTISSEMENTS



IL ÉTAIT UNE FOIS



ARTS ET LITTÉRATURE



ASTÉRIX CHEZ RAHAZADE



SPORTS, LOISIRS ET GASTRONOMIE

■ si, au cours de la partie, vous vous arrêtez sur la case centrale du plateau, vous avez alors la possi-

bilité de choisir la catégorie dont sera issue la question.

Une bonne réponse

■ Lorsque le joueur répond correctement à une question, son tour continue et il relance le dé. Tant que les ré-

ponses d'un même joueur sont bonnes, il relance le dé, déplace sa Tour et répond à de nouvelles questions.

Une mauvaise réponse

■ Si la réponse est inexacte, le tour du joueur est terminé.

C'est alors au joueur situé à sa gauche de lancer le dé.

Les Tours



■ Sur le plateau de jeu se trouvent 6 cases « Tour », sur lesquelles est dessinée à chaque fois une Tour de couleur différente.

■ Si, sur une case « Tour », la réponse du joueur est inexacte, il doit quitter cette case au tour suivant et revenir plus tard dans la partie sur cette même case pour tenter à nouveau de gagner cette Tour.

■ Lorsqu'un joueur répond correctement à une question et qu'il est sur l'une de ces cases, il prend un vitrail marqueur de la couleur correspondante et le place dans sa Tour. Il relance ensuite le dé et répond à une nouvelle question.

■ Si, au cours de la partie, le joueur s'arrête de nouveau sur cette case alors qu'il a déjà obtenu cette Tour, il doit considérer cette case comme une simple case de couleur.

Les Cases « Raccourci »

■ Sur le plateau se trouvent 6 cases, représentant Rahazade, entourées d'un liseré de couleur.



■ Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une de ces 6 cases, il se rend directement à la case « Tour » de la couleur du liseré. Si le joueur répond correctement à la question posée, il gagne la Tour.

Les Cases « Rejouez »

■ Sur le plateau se trouvent 6 cases, représentant Rahazade, sans liseré de couleur.



■ Lorsqu'un joueur termine son déplacement sur une case « Rejouez », il relance le dé et se

déplace du nombre de cases indiqué sur le dé, dans le sens de son choix. S'il s'arrête encore sur une case « Rejouez », il relance le dé jusqu'à ce que son déplacement se termine sur une case couleur.

Le Gagnant

■ Lorsqu'un joueur a obtenu les 6 vitraux de couleur différente, il retourne jusqu'à la case centrale du plateau en sachant que le joueur ne peut accéder à cette case qu'avec un nombre exact de déplacements correspondant au chiffre exact du dé. Si le joueur ne parvient pas sur cette case avec un nombre exact, il continue à jouer normalement sur les cases voisines.

■ Lorsque le joueur atteint enfin cette case, les autres joueurs (sans regarder les questions de la prochaine carte) définissent la catégorie de la dernière question à laquelle le joueur doit répondre pour gagner.

■ Si la réponse est inexacte, le joueur doit quitter la case centrale au tour suivant, pour tenter d'y revenir plus tard de la même manière.



Si le joueur répond correctement à la question, il remporte la partie !

TRIVIAL INFO

Aménager la règle

■ Au début de la partie, les joueurs définissent le temps alloué aux joueurs pour réfléchir avant de répondre.

■ Ils définissent aussi le degré de précision exigé pour qu'une réponse soit acceptée : ils décident que donner le nom de famille est suffisant

pour considérer la réponse comme exacte. Ils peuvent aussi décider que sans le prénom, la réponse n'est pas correcte.

■ Ils peuvent aussi décider d'avoir des règles différentes selon l'âge des joueurs.

Jouer plus vite

■ Pour jouer de façon plus rapide, les joueurs n'ont pas besoin d'attendre d'être sur une case « Tour » pour gagner la Tour. Chaque bonne réponse fait gagner la Tour de la couleur correspondant à la case. La case « Raccourci » est utilisée comme dans la version normale du jeu.

Victoires en série

■ Comme le joueur relance le dé chaque fois qu'il répond correctement à une question, il peut gagner ses 6 Tours de couleur différente dès le premier tour. Si cela se produit, tous les joueurs qui n'ont pas encore lancé le dé peuvent tenter d'égaliser l'exploit et faire match nul.





**Jeux
Astérix®**



© 2007 Horn Abbot International Limited.
Un jeu Horn Abbot sous licence Horn Abbot International Limited,
titulaire de la marque « Trivial Pursuit ».



À PARTIR DE 8 ANS. PRÉSENCE D'ÉLÉMENTS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGÉRÉS.
FABRIQUÉ EN CHINE POUR LES ÉDITIONS ATLAS - 27000 EVREUX FRANCE

2007 © LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - LIDERZO

© Editions ATLAS, Paris - Imprime en Chine - Ne peut être vendu séparément - Reproduction interdite - Collection "Jeux Astérix"
Directrice de collection et auteur : Martine Berger - Directeur artistique : Jean-Paul Cousin - Exécution graphique : Papada - Illustrations : Studio 56

2 662 120