

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™

EDITION DISNEY

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à remplir son camembert avec les 6 triangles marqueurs de chaque catégorie en répondant correctement aux questions posées, puis retourner sur la case centrale du plateau pour répondre à une dernière question choisie par les autres joueurs.

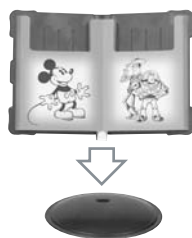
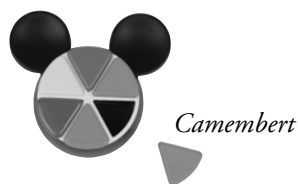
Les joueurs âgés de 14 ans et plus répondent aux questions des cartes **bleues**. Les joueurs de moins de 14 ans répondent aux questions des cartes **rouges**. A chaque fois que vous avez fini d'utiliser une carte, remettez-la à l'arrière du boîtier correspondant.

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



PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur ou équipe choisit un camembert vide et le place sur la case centrale du plateau. Posez le pion Chapeau de Magicien au hasard, sur l'un des 6 Quartiers Généraux de Catégorie.



2. Assemblez le Livre de Magie Disney en insérant le livre sur sa base.
3. Prenez un paquet de cartes. Insérez les 25 cartes rouges d'un côté du Livre de Magie et les 25 cartes bleues de l'autre côté.
4. Lancez le dé à 6 chiffres. Celui qui a le score le plus élevé commence.

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 200 cartes questions-réponses
- 1 boîtier pour les cartes "Livre de Magie Disney"
- 6 "camemberts" Disney
- 36 triangles marqueurs
- 1 pion "Chapeau de Magicien"
- 2 dés

DÉPLACEMENT 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 sorte à atterrir sur des cases dont le thème vous convient.

Vous ne pouvez pas, au cours d'un même déplacement, « revenir sur vos pas ». Par exemple, si vous faites un « 5 », vous ne pouvez pas vous déplacer de 3 cases vers la gauche et repartir en arrière de 2 cases. En revanche, au tour suivant, vous pourrez changer de direction par rapport à votre déplacement précédent.

Vous pouvez traverser le plateau en utilisant les passerelles et en passant par la case centrale. La case centrale compte comme une case normale. Vous pouvez vous arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur.

A VOTRE TOUR

1. Lancez le dé à 6 chiffres. Les jeunes joueurs de moins de 14 ans doivent lancer les deux dés.
2. Déplacez votre camembert sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé.
3. Si vous obtenez le symbole du chapeau avec l'un des dés, déplacez le pion Chapeau de Magicien jusqu'au Quartier Général de Catégorie suivant (vous pouvez le déplacer dans n'importe quelle direction).
4. Lorsque vous vous arrêtez sur une case, répondez à une question ! Les adultes répondent aux questions des cartes bleues et les enfants, aux questions des cartes rouges.

Un des autres joueurs prend la première carte du paquet correspondant à l'âge du joueur 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 sont inscrites en gras, après chaque question. Il y a une photo sur le verso de chaque carte, cette photo peut vous aider à trouver la réponse. Si, au cours de la partie, vous vous arrêtez sur la case centrale du plateau, vous pouvez choisir la catégorie dont sera issue la question.

UNE BONNE RÉPONSE

Lorsque vous répondez correctement à une question, votre tour continue. 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.

Remarque : si vous êtes un jeune joueur et que votre camembert est sur la même case que le Chapeau de Magicien, vous pouvez répondre à une deuxième question.

CASES 'REJOUÉZ'

Lorsque vous vous arrêtez sur la case 'Rejouez', vous pouvez relancer le dé pour vous déplacer à nouveau. Si vous vous arrêtez encore sur cette case, relancez le dé.

Remarque : ne relancez pas le dé avec le Chapeau de Magicien, mais le dé à 6 chiffres.



Case 'Rejouez'

LES TRIANGLES MARQUEURS

Sur le plateau de jeu se trouvent 6 cases Quartiers Généraux de Catégorie, ayant chacune le dessin d'un 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 couleur correspondante et placez-le dans votre camembert. Relancez 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, pour revenir plus tard et tenter à nouveau de gagner un triangle marqueur.

Si, plus tard au cours de la partie, vous vous arrêtez de nouveau sur un Quartier Général de Catégorie dont vous avez déjà obtenu le triangle marqueur, considérez cette case comme une simple case de couleur.



CHAPEAU DE MAGICIEN

Ce chapeau magique donne aux jeunes joueurs la possibilité de répondre à une question supplémentaire. Ils doivent lancer le dé avec le symbole du chapeau à chaque tour de jeu. A chaque fois qu'ils obtiennent le symbole du chapeau, ils déplacent le pion Chapeau de Magicien jusqu'à la case Quartier Général de Catégorie la plus proche (dans n'importe quelle direction). Si un *jeune joueur* déplace son camembert jusqu'à la case où se trouve le Chapeau de Magicien et ne répond pas correctement à la question posée, il a droit à une deuxième chance. On lui pose une deuxième question de la même catégorie que la précédente. S'il répond correctement, il gagne alors un triangle marqueur. Cette règle ne s'applique pas aux joueurs de plus de 14 ans.

Remarque : si vous êtes sur un Quartier Général de Catégorie, et qu'un joueur pose le Chapeau de Magicien sur cette case, cette règle ne s'applique pas.



LE GAGNANT

Lorsque vous avez obtenu les six triangles marqueurs de couleur différente, retournez jusqu'à la case centrale du plateau. Vous ne pouvez accéder à cette case qu'avec un nombre 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 !

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 un nom de famille est suffisant. Mais vous pouvez aussi décider que sans le prénom, la réponse n'est pas correcte. Vous pouvez également choisir d'avoir des règles différentes selon l'âge des joueurs.

PARTIE RAPIDE

Pour jouer de façon plus rapide, vous n'avez pas besoin 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 et lorsque vous êtes sur une case 'Rejouez', 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.

HÉROS & HÉROÏNES

Les exploits et les aventures des héros et héroïnes de vos films Disney favoris.

IL ÉTAIT UNE FOIS

Les détails et les anecdotes autour des films Disney.

LES MÉCHANTS

Tout sur les méchants et leurs actes maléfiques.

LA RONDE DES PERSONNAGES

Connaissez-vous bien les personnages secondaires des dessins animés et des films ?

DÉCORS & ACCESSOIRES

Tout sur les lieux et les accessoires. Où se passait l'histoire ? Quelle voiture a-t-il conduite ? Quel est son passe-temps favori ?

LE MONDE MAGIQUE DE DISNEY

Les faits qui se cachent derrière chaque histoire. Quel acteur a joué Simba ? Quel mythe était derrière l'histoire de Pocahontas ?

© Disney. © Disney.Pixar.

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.



050500367101