

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Trivial Pursuit™

## PASSEPORT POUR LE MONDE

### CONTENU

1 plateau de jeu, 300 cartes questions-réponses, 18 cartes Grand Voyageur, 1 boîtier pour les cartes, 1 dé, 6 camemberts et 36 triangles marqueurs.

### 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 et remporter la partie.

### PREPARATION DU JEU

1. Chaque joueur choisit un camembert vide et le place sur la case centrale du plateau.
2. Prenez le paquet de cartes le plus épais, retirez-en les 18 cartes Grand Voyageur et placez-le dans le boîtier.
3. Les 18 cartes Grand Voyageur se répartissent en 3 catégories : 6 cartes Embarquement, 6 cartes Première Classe et 6 cartes Passeport. Ces cartes vous donneront des possibilités de jeu supplémentaires (voir paragraphe "Cartes Grand Voyageur" ci-après). Distribuez une carte de chaque catégorie par joueur ou équipe et mettez de côté les cartes restantes. Si vous préférez, vous pouvez distribuer la totalité des cartes.
4. Lancez le dé. Celui qui a le score le plus élevé commence.

### A VOTRE TOUR

1. Lancez le dé.
2. Déplacez votre camembert sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé.

### DEPLACEMENT 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.

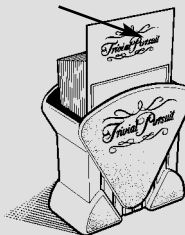
Vous ne pouvez pas, au cours d'un même déplacement, « revenir sur vos pas ». Par exemple, si vous faites un « 5 », vous ne pouvez pas vous déplacer de 3 cases vers la gauche et repartir en arrière de 2 cases. En revanche, au tour suivant, vous pourrez changer de direction par rapport à votre déplacement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

Chaque paquet de 100 cartes contient une carte Repère. Avant de commencer à jouer, assurez-vous que cette carte se trouve bien sur le devant du boîtier. Lorsque vous avez joué une carte, remplacez-la à l'arrière du boîtier. Continuez jusqu'à ce que la carte Repère réapparaisse sur le devant du boîtier, puis prenez un autre paquet de cartes pour jouer.

CARTE REPÈRE



3. Lorsque vous vous arrêtez sur une case : répondez à la question ! Un des autres joueurs prend une carte 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 se trouvent au verso des cartes. 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.

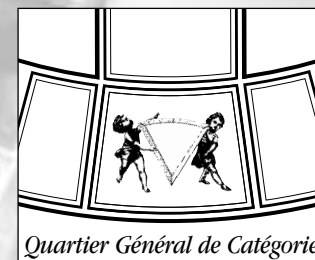
### UNE BONNE REPONSE

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 REPONSE 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



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.

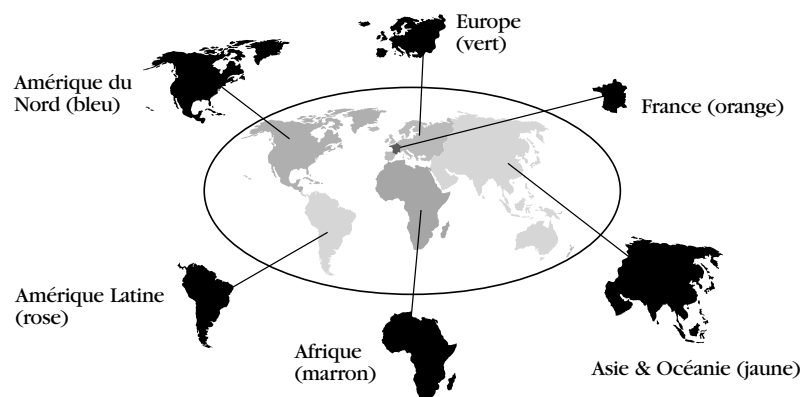
Si, plus tard au cours de la partie, vous vous arrêtez de nouveau sur un Quartier Général de Catégorie dont vous avez déjà obtenu le triangle marqueur, considérez cette case comme une simple case de couleur.

## 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.

## CATEGORIES

Chacune des 6 catégories concerne une partie du monde :



Les questions portent sur des sujets variés tels que la musique ou les traditions culinaires de chacune de ces régions.

## 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 y accéder qu'avec un nombre exact de déplacements correspondant au chiffre exact du dé. Si vous n'y parvenez pas, 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 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.

### Utilisation des cartes Grand Voyageur

Il existe 3 types de cartes : Embarquement, Première Classe et Passeport. En début de partie, vous pouvez décider d'utiliser ou non l'une ou l'autre de ses cartes, selon si vous souhaitez rendre la partie plus ou moins difficile.

### 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, ou lorsque vous êtes sur une case 'Rejouez', vous pouvez gagner vos six triangles marqueurs 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.



## CARTES GRAND VOYAGEUR

Il y a 3 catégories de cartes, qui vous donneront la possibilité de gagner des triangles marqueurs plus facilement :

### Embarquement

Si vous vous arrêtez sur une case située **deux espaces avant** un Quartier Général de Catégorie (case 'Rejouez' incluse), vous pouvez utiliser votre Carte Embarquement pour vous déplacer directement sur ce Quartier Général de Catégorie et essayer de gagner un triangle marqueur.

**Par exemple**, il vous manque un triangle marqueur vert et vous n'arrivez pas à vous rendre sur le Quartier Général de Catégorie vert. Si vous êtes situé à deux cases de celui-ci, vous pouvez vous y rendre directement en utilisant votre carte Embarquement. Si vous répondez correctement à la question qui vous sera posée, vous gagnez le triangle marqueur.

Mettez de côté la carte que vous venez de jouer, vous ne pourrez pas la réutiliser.

### Première Classe

Si vous vous trouvez sur un Quartier Général de Catégorie et que vous ne pouvez pas répondre à la question, utilisez la carte Première Classe. Le joueur qui vous a posé la question choisit deux autres questions sur la même carte et vous les lit. Si vous répondez correctement à au moins **une** question, vous gagnez le triangle marqueur de la case Quartier Général où vous vous trouvez.

Mettez de côté la carte que vous venez de jouer, vous ne pourrez pas la réutiliser.

### Passeport

Si un autre joueur se trouvant sur un Quartier Général de Catégorie ne connaît pas la réponse à la question qui lui est posée (et s'il n'utilise pas la carte 'Première Classe'), vous pouvez essayer de gagner le triangle pour vous-même, sans avoir besoin d'être sur la case. Utilisez votre carte 'Passeport', répondez correctement à cette même question et vous gagnerez un triangle marqueur.

- Si vous répondez correctement à la question, vous pouvez garder la carte 'Passeport'. Si vous donnez une réponse fautive, mettez la carte de côté. Vous ne pourrez pas l'utiliser à nouveau.
- Si plusieurs joueurs décident d'utiliser leur carte 'Passeport' en même temps, ils pourront répondre chacun leur tour, en commençant par le joueur situé le plus à gauche du joueur qui a posé la question. Le premier joueur qui donne la bonne réponse remporte le triangle. Les joueurs qui donnent une réponse fautive, mettent leur carte de côté.

Lorsque le triangle a été gagné, la partie reprend son cours. C'est au joueur placé à gauche du joueur questionné le premier de jeter le dé.



Les questions dans cette édition de Trivial Pursuit sont  
© 2003 Horn Abbot International Limited.  
Un jeu Horn Abbot sous licence Horn Abbot International Limited,  
propriétaire de la marque "Trivial Pursuit".  
Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church,  
Barbados, West Indies.