

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



LES DIFFÉRENTES CARTES

CARTES CAMEMBERT



CAMEMBERT JOKER

Compte comme n'importe quel Camembert – et permet de répondre à une catégorie pour en gagner une autre. Ne peut pas être volé.

HOLD-UP

Sert à voler le Camembert d'un autre joueur.



DOUBLE HOLD-UP

Sert à voler deux Camemberts – soit au même joueur, soit à deux joueurs différents.



ANTIVOL

Sert à contrer un Hold-Up ou un Double Hold-Up.



BUZZ

Le premier joueur qui s'en empare peut répondre à la question si le joueur en lice n'a pas donné la bonne réponse.



ÂGE
16+
2+
JOUEURS

TRIVIAL PURSUIT HOLD-UP

Trivial Pursuit



CONTIENT

55 cartes questions-réponses, 54 cartes à jouer
et 1 carte récapitulative des catégories

TRIVIAL PURSUIT, the associated logo, the distinctive design of the trivia cards are trademarks of Hasbro.
© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs :
10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 03 87 82 76 20 – email : conso@hasbro.fr
Distribué en Belgique par Hasbro Belgique NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden,
België. Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da
Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tél. 041 766 83 00.



051005046101 00

www.hasbro.fr

BUT DU JEU

Être le premier à obtenir 6 cartes Camembert (une de chaque couleur).

MISE EN PLACE



1. Placez les cartes questions-réponses dans une pile, côté questions au-dessus.
2. Placez la carte Buzz de façon à ce que chaque joueur puisse l'atteindre.
3. Le reste des cartes sont des cartes à jouer. Battez les cartes et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Vous pouvez regarder vos cartes, mais ne les montrez à personne d'autre.
4. Placez les cartes restantes dans la pioche sur la table de jeu. (Laissez de la place pour une défausse)
5. Le joueur à gauche de celui qui distribue commence.

LORS DE VOTRE TOUR

1. Piochez une carte dans la pioche.
2. Jouez une des cartes que vous avez en main.
 - Pour jouer une **carte Camembert** de couleur, placez la carte face visible devant vous. Le joueur à votre droite pioche la première carte questions-réponses de la pile et lit la question correspondant à la catégorie de votre Camembert. Si vous répondez correctement, gardez la carte Camembert devant vous, sur la table de jeu. Si vous ne répondez pas correctement, mettez la carte Camembert dans la défausse.



Conseil : Pendant que vous répondez à une question placez le Camembert de travers ou à l'envers pour ne pas le confondre avec celui ou ceux que vous avez déjà gagné(s).

- Pour jouer un **Camembert Joker**, répondez à la question de la catégorie de votre choix. Si vous répondez correctement, gardez le Camembert Joker en face de vous. Si vous ne répondez pas correctement, défaussez-vous de cette carte.

Remarque : Vous pouvez utiliser un Camembert Joker comme n'importe quel Camembert dont vous avez besoin, à n'importe quel moment. Par exemple, vous pouvez répondre à une question Divertissement mais choisir d'utiliser votre carte comme un Camembert Histoire.

- Pour jouer une **carte Hold-Up**, prenez tout simplement un des Camemberts posés en face de n'importe quel joueur et placez-le devant vous. Vous n'avez pas besoin de répondre à une quelconque question ! Pour un **Double Hold-Up**, vous pouvez voler deux Camemberts : soit au même joueur, soit à deux joueurs différents. Défaussez-vous des cartes **Hold-Up** ou **Double Hold-Up** après les avoir jouées.

Remarque : Un Camembert Joker ne peut pas être volé !

- Vous pouvez jouer une **carte Antivol** pour contrer une carte **Hold-Up** ou **Double Hold-Up** si elle est jouée contre vous. Quand cela se produit, les cartes Antivol et Hold-Up/Double Hold-Up vont dans la défausse. Piochez une nouvelle carte après avoir joué un Antivol.
3. Maintenant que vous avez joué votre carte, c'est au tour du joueur suivant.

CARTE BUZZ

Lorsque c'est le tour d'un autre joueur mais que vous pensez avoir la bonne réponse, vous pouvez vous emparer de la carte Buzz avant que l'autre joueur ne réponde. S'il ne répond pas correctement à la question, vous pourrez alors donner votre réponse. Si elle est juste, vous gagnez la carte Camembert. Mais si vous ne répondez pas correctement, le joueur que vous avez buzzé prend une de vos cartes Camembert (si vous en avez).

Remarque : Le joueur qui lit la question peut aussi buzzer – après avoir lu la question seulement et sans avoir regardé la réponse.

COMMENT GAGNER ?

Le premier joueur à avoir obtenu 6 Cartes Camembert (une de chaque couleur) a gagné.

Pour une partie rapide, limitez-vous à 4 cartes Camembert, quelle que soit leur couleur.