

TRIVIAL POURSUIT STAR TREK



DIDIER

Trivial Pursuit Star Trek

Par Didier & Pascal

Trivial Pursuit est un jeu de société dont la progression dépend de la capacité du joueur à répondre à des questions de culture générale

Éventuellement dans un domaine plus précis pour des versions plus ciblées du jeu, telle ici une version basée ici sur l'univers de Star Trek

Cette version n'étant pas commercialisée, du moins en version francophone, votre premier défi sera de le fabriquer.

Fabrication du set de cartes

Matériels nécessaires

- ... Une imprimante couleur
- ... Une série de cartes blanches vierges d'une taille
 - ... 90 x 60 mm si vous voulez utiliser l'un des sabots du jeu d'origine (*1)
 - ... 100 x 60 mm (minimum) si vous utilisez des cartes vierges
- ... Des feuilles A4 de type 'étiquettes' format 99 x 57mm (*2)

Imprimez, sur les feuilles étiquettes, les différents fichiers PDF, si votre imprimante permet le recto-verso déconnectez l'option.

Sur chaque feuille la colonne de gauche contient les questions, celle en vis-à-vis les réponses.

Fabrication carte 100 x 60 mm, collez l'étiquette resto (question) sur l'un des côtés de la carte et verso (réponse) sur l'autre côté.

Fabrication carte 90 x 60 mm, collez l'étiquette réponse en premier (IMPORTANT) en positionnant le bord marqué 'Trivial Pursuit' au bord de la carte, ensuite repliez ce qui reste de l'étiquette sur l'autre côté de la carte, collez ensuite l'étiquette question de l'autre côté en position le bord où se situent les labels couleurs du même côté (mais sur l'autre face) que les 'Trivial Pursuit' de l'étiquette réponse, ensuite repliez ce qui reste sur l'autre côté de la carte.

Vous pourriez aussi construire le plateau du jeu ainsi que toutes les petites pièces, mais franchement le mieux est d'acheter une version du jeu, on en trouve énormément d'occasion sur internet

(*1) Récupérée sur un vieux jeu Trivial Pursuit par exemple ou en achetant une recharge.

(*2) Par exemple les Multicom PCL10

Règles

Le jeu a une règle, dite règle de base, mais il est possible de jouer de plusieurs façons.

- Règles de Base
- Cadet
- Enseigne
- Lieutenant
- Capitaine
- Univers Miroir
- Kobayashi Maru

Règles de Base

Si vous désirez jouer à la règle de base du jeu Trivial Pursuit, le plus facile est de vous procurer un jeu de trivial poursuit dans le commerce et de remplacer les cartes d'origines par les cartes Star Trek.

Cadet

- 1 set de carte
- 1 dés à 6 faces
- ... Mélangez le set de carte

- ... À tour de rôle
- ... Lancez le dés
- ... Retirez le nombre de cartes correspondant au chiffre du dés du sabot et replacez-les à l'arrière.
- ... Choisissez une des questions présente sur la carte
- ... Répondez
- ... Si la réponse n'est pas correcte, vous êtes éliminé du jeu.
- ... Le gagnant est le dernier joueur en lice

Enseigne

1 set de carte

2 dés à 6 faces de couleurs différentes par exemple un blanc et un noir

... Mélangez le set de carte

... À tour de rôle

... Lancez les dés

... Retirez le nombre de cartes correspondant au chiffre du dès blanc du sabot et replacez-les à l'arrière.

... Répondez à la question correspondant au chiffre du dès noir

... Si la réponse n'est pas correcte, vous êtes éliminé du jeu.

... Le gagnant est le dernier en lice

Lieutenant

1 set de carte

1 dés à 6 faces

Les camemberts et les quartiers d'un jeu Trivial Pursuit

... Mélangez le set de carte

... À tour de rôle

... Lancez le dés

... Retirez le nombre de cartes correspondant au chiffre du dès du sabot et replacez-les à l'arrière.

... Choisissez une des questions présente sur la carte

... Répondez à la question correspondante

... Si la réponse est correcte recevez le quartier correspondant à la question et placez là dans votre camembert, lorsque celui-ci est rempli vous être déclaré potentiellement gagnant.

... Lorsque le tour des joueurs est terminé, et que personne n'a de camembert rempli commencer un autre tour

... Si à la fin du tour, un seul joueur à son camembert rempli, il est déclaré gagnant.

... Si à la fin du tour, d'autres joueurs ont également leurs camemberts remplis, une sélection supplémentaire est nécessaire.

... Sélection supplémentaire (Uniquement les potentielles gagnants)

... ... Le joueur à votre gauche prend une carte dans le sabot et choisit une question.

... ... Répondez à la question

... ... Si la réponse n'est pas correcte, vous êtes potentiellement éliminé.

... .. Prenez à votre tour une carte dans le sabot et choisissez une question.
... .. Si votre adversaire ne répond pas à la question il est potentiellement éliminé.

... .. À la fin du tour, si tous les joueurs sont potentiellement éliminés recommencez la sélection.

... .. À la fin du tour, s'il reste plus d'un joueur potentiellement gagnant, les éliminés se retirent et recommencez la sélection.

... .. À la fin du tour, s'il reste d'un joueur potentiellement gagnant, il est confirmé gagnant.

Capitaine

1 set de carte

2 dés à 6 faces de couleurs différentes par exemple un blanc et un noir

Les camemberts et les quartiers d'un jeu Trivial Pursuit

... Mélangez le set de carte

... À tour de rôle

... Lancez les dés

... Si le chiffre du dès noir correspondez à une couleur présente sur votre camembert, passez votre tour

... Sinon, retirez le nombre de cartes correspondant au chiffre du dès blanc du sabot et replacez-les à l'arrière.

... Répondez à la question correspondant au chiffre du dès noir

... Si la réponse est correcte recevez le quartier correspondant à la question et placez là dans votre camembert, lorsque celui-ci est rempli vous être déclaré potentiellement gagnant.

... Lorsque le tour est terminé, et que personne n'a de camembert rempli commencer un autre tour

... Si à la fin du tour, un seul joueur à son camembert rempli, il est déclaré gagnant.

... Si à la fin du tour, d'autres joueurs ont également leurs camemberts remplis, une sélection supplémentaire est nécessaire.

... Sélection supplémentaire (Uniquement les potentielles gagnants)

... .. Le joueur à votre gauche prend une carte dans le sabot et choisit une question.

... .. Répondez à la question

... .. Si la réponse n'est pas correcte, vous êtes potentiellement éliminé.

... .. Prenez à votre tour une carte dans le sabot et choisissez une question.

... .. Si votre adversaire ne répond pas à la question il est potentiellement

éliminé.

... ... À la fin du tour, si tous les joueurs sont potentiellement éliminés recommencez la sélection.

... ... À la fin du tour, s'il reste plus d'un joueur potentiellement gagnant, les éliminés se retirent et recommencez la sélection.

... ... À la fin du tour, s'il reste d'un joueur potentiellement gagnant, il est confirmé gagnant.

Univers Miroir

1 set de carte

2 dés à 6 faces de couleurs différentes par exemple un blanc et un noir

Les camemberts et les quartiers d'un jeu Trivial Pursuit

... Mélangez le set de carte

... À tour de rôle

... Lancez les dés

... Retirez le nombre de cartes correspondant au chiffre du dès blanc du sabot et replacez-les à l'arrière.

... Répondez à la question correspondant au chiffre du dès noir

... Si la réponse n'est pas correcte, placez un quartier dans votre camembert, lorsque celui-ci est plein vous êtes éliminé.

... Si la réponse est correcte, placez un quartier dans le camembert d'un de vos adversaires et si celui-ci est plein il est éliminé.

... Le gagnant est le dernier en lice

Kobayashi Maru

1 set de carte

2 dés à 6 faces de couleur différentes par exemple un blanc et un noir

... Mélangez le set de carte

... À tour de rôle

... Lancez les dés

... Si le résultat est double six, les autres joueurs vous traitent de tricheur et vous passez votre tour en ricanant. (Vous n'êtes pas éliminer)

... Retirez le nombre de cartes correspondant au chiffre du dès blanc du sabot et replacez-les à l'arrière.

... Répondez à toutes les questions de la carte.

... Vous ne répondez pas à toutes les questions de la carte, vous êtes éliminé.

... Le gagnant est le dernier en lice mais uniquement après avoir lui-même joué.