SOCIÉTÉ

Trivial Pursuit : règles classiques et camembert

Mis à jour le 24 mai 2026

Six catégories, case Pie, camembert et question finale : les règles Trivial Pursuit expliquées simplement.

Trivial Pursuit (Trivial Pursuit en édition internationale) est le jeu de culture générale le plus célèbre au monde : un plateau circulaire à six couleurs, des questions par catégorie, un camembert à remplir et la célèbre case Pie qui peut tout faire basculer. Ce guide reprend les règles classiques Hasbro de l'édition Genus ou équivalent français : déroulement, catégories, camembert, Pie et conditions de victoire.

Objectif et matériel

Objectif : être le premier à remplir son camembert (six segments de couleur, un par catégorie), puis retourner au centre du plateau et répondre correctement à une question finale dans une catégorie choisie par les adversaires.

Matériel : plateau circulaire avec 6 pistes colorées, 6 pions, 2 400 cartes questions-réponses (400 par catégorie environ), 36 segments de camembert (6 par joueur), 1 dé, 1 porte-cartes, règles.

Joueurs : 2 à 6 (à partir de 12 ans selon l'édition, 16 ans pour les éditions adultes). Durée typique : 45 min à 1 h 30.

Les six catégories

Chaque couleur correspond à un domaine de connaissances. Les libellés exacts varient selon l'édition, mais la structure reste identique :

- Bleu — Géographie : pays, capitales, fleuves, montagnes, drapeaux, cartes
- Rose — Divertissement : cinéma, télévision, musique, spectacles, célébrités
- Jaune — Histoire : dates, personnages, guerres, civilisations, événements marquants
- Marron — Art et littérature : peinture, sculpture, romans, auteurs, poésie
- Vert — Sciences et nature : biologie, chimie, physique, astronomie, animaux
- Orange — Sports et loisirs : règles sportives, Jeux olympiques, records, jeux

Sur le plateau, les cases sont alternées entre couleur de catégorie et cases neutres. Atterrir sur une case colorée déclenche une question de cette catégorie.

Mise en place

1. Placez le plateau au centre, face « Pie » accessible.
2. Chaque joueur choisit un pion et le place au centre (case de départ).
3. Chaque joueur reçoit un support camembert vide (6 emplacements) et les 6 segments correspondants à sa couleur de pion, rangés à côté.
4. Mélangez séparément les 6 paquets de cartes par catégorie (dos de couleur identique dans chaque paquet).
5. Placez les paquets dans le porte-cartes ou en piles visibles autour du plateau.
6. Le joueur le plus jeune (ou tirage au sort) commence.

Déroulement d'un tour

À son tour, un joueur :

1. Lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué, dans le sens horaire.
2. Selon la case où il s'arrête, un événement se produit (question, Pie, ou case neutre).
3. Si la question est posée et que le joueur répond correctement, il peut parfois rejouer (voir règles Pie et centre).

On ne recule jamais sauf effet explicite de la case Pie dans certaines éditions. Le dé détermine uniquement l'avance.

Les questions

Quand un joueur s'arrête sur une case de couleur, le joueur à sa gauche (ou à droite selon édition, Hasbro France : le joueur suivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre qui lit) pioche la carte du paquet correspondant et lit la face question sans regarder la réponse.

Le joueur actif dispose d'un temps raisonnable pour répondre (pas de limite officielle stricte, mais 30 secondes est une norme maison). La réponse doit correspondre substantiellement à celle imprimée : l'arbitre (celui qui lit) tranche en cas de doute.

Si la réponse est correcte :

- Sur une case couleur ordinaire : le joueur obtient un segment de camembert de cette couleur s'il ne l'a pas déjà, puis rejoue en relançant le dé.
- Si le segment est déjà acquis : pas de doublon, mais le joueur rejoue quand même.

Si la réponse est fausse : le tour passe au joueur suivant sans segment ni second lancer.

Le camembert

Le camembert (ou « cheese » en anglais) est le cœur du jeu. Chaque segment représente une catégorie maîtrisée. Il faut collecter les six couleurs pour prétendre à la victoire finale.

Règles importantes :

- Un seul segment par couleur maximum.
- Les segments s'insèrent dans le support dans n'importe quel ordre.
- Obtenir un segment ne garantit pas la victoire : il faut encore remplir le camembert et réussir la question finale.

Stratégie : une fois le camembert complet, visez le centre du plateau. Tant que vous n'avez pas les six segments, les cases couleur restent précieuses ; les cases neutres ne font qu'avancer sans risque ni récompense directe.

La case Pie

La case Pie (souvent marquée d'un symbole de tarte ou de point d'interrogation selon l'édition) est la case la plus redoutée et la plus désirée du plateau. Quand un joueur s'arrête dessus :

1. Il désigne une catégorie parmi les six (souvent une catégorie où il lui manque encore un segment).
2. Le joueur adverse lit une question de cette catégorie.
3. Bonne réponse : il gagne le segment correspondant s'il ne l'a pas, puis rejoue immédiatement en relançant le dé.
4. Mauvaise réponse : son tour se termine, pas de segment, pas de second lancer.

La Pie permet de sauter des cases et d'accélérer la collecte des segments difficiles. En fin de partie, viser la Pie avec un camembert quasi complet est une tactique classique : un bon coup et vous filez vers le centre.

Variante maison : sur Pie, mauvaise réponse = retour au centre du plateau (dur, mais équilibrant les parties longues).

Case centre et question finale

Quand un joueur possède les six segments, il doit se rendre au centre du plateau (case Hub ou départ central) en lançant le dé. Il n'a pas besoin de faire le nombre exact : une case qui le fait passer au-delà du centre compte comme arrivée au centre en règle officielle Hasbro.

Arrivé au centre avec le camembert complet :

1. Les adversaires choisissent ensemble la catégorie de la question finale (souvent votre point faible).
2. On pioche une carte de cette catégorie.
3. Bonne réponse : vous gagnez la partie.
4. Mauvaise réponse : vous restez au centre et devez quitter le centre au prochain tour réussi, puis y revenir plus tard pour retenter la question finale. Vous ne perdez pas vos segments.

Cette règle de « question finale ratée » évite qu'une victoire tombe du ciel sans contre-jeu : vos adversaires ont intérêt à vous bloquer sur le chemin du centre pendant qu'ils complètent leur propre camembert.

Cases neutres

Les cases sans couleur (blanches ou grises selon l'édition) ne déclenchent aucune question. Le joueur s'y arrête, son tour se termine, et le suivant joue. Elles rythment le plateau et allongent légèrement la course vers les cases couleur et la Pie.

Rôle du lecteur et fair-play

Trivial Pursuit exige un minimum d'honnêteté : celui qui lit ne doit pas trahir la réponse par son ton. Bonnes pratiques :

- Lire la question entière, puis attendre la réponse sans commentaire.
- En cas de réponse partielle (« Paris » pour « Paris, France »), l'arbitre consulte la carte.
- Accepter les synonymes et approximations raisonnables si la carte le permet.
- Changer de lecteur à chaque tour pour éviter la lassitude.

Éditions et variantes

Hasbro propose des dizaines d'éditions thématiques (Disney, Harry Potter, édition année 80, Master…) : les règles du plateau restent les mêmes, seul le contenu des cartes change. Trivial Pursuit Famille adoucit les questions pour les plus jeunes ; l'édition Genus reste la référence adulte.

Variantes maison courantes :

- Équipes de 2 : un camembert par équipe, discussion autorisée avant réponse.
- Timer 15 secondes : réponse sous peine de passer.
- Camembert réduit à 4 catégories pour une partie rapide.
- Joker : une fois par partie, répondre à la place d'un coéquipier.

Conseils pour gagner

- Identifiez vos lacunes tôt et visez la Pie sur ces couleurs plutôt que d'espérer tomber dessus par le dé.
- Mémorisez les adversaires : bloquez le centre si quelqu'un a 5 segments et est proche du Hub.
- Ne gaspillez pas la Pie sur une catégorie déjà acquise sauf si vous rejouez pour avancer.
- En question finale, restez calme : les adversaires choisissent souvent Histoire ou Sciences, préparez mentalement ces paquets.

Erreurs fréquentes

- Donner un segment en double (impossible en officiel)
- Lire la réponse par accident en posant la question
- Oublier que le joueur qui répond bien sur une case couleur rejoue
- Déclarer victoire sans question finale au centre
- Mélanger les paquets de cartes entre catégories
- Compter une mauvaise réponse à la Pie comme élimination (non : simple fin de tour)

FAQ : Trivial Pursuit

Peut-on jouer à 2 ? Oui, le plateau fonctionne parfaitement à deux. La tension est moindre qu'à 4–6, mais la course au camembert reste vive. Alternez les rôles de lecteur.

Que faire si la réponse est obsolète ? Les éditions datent : une carte de 1990 peut lister une capitale changée. Règle maison : accepter la réponse contemporaine correcte, ou la réponse carte si vous jouez en mode « vintage ».

Combien de cartes par paquet ? Environ 400 par catégorie dans l'édition classique, soit 2 400 questions au total. Peu de risque de retomber sur la même carte dans une soirée.

Faut-il répondre dans la langue de la carte ? En édition française, oui. Les noms propres étrangers sont acceptés avec l'orthographe française usuelle (Moscou, Londres).

Différence avec Trivial Pursuit Live ou l'appli mobile ? Les versions digitales ajoutent timers, questions à choix multiples et modes buzzer. Le plateau physique reste le format « camembert + Pie + centre » décrit ici.