

# TrivialPursuit [fr]

Créer un plateau type 'Trivial Pursuit',  
avec personnalisations.

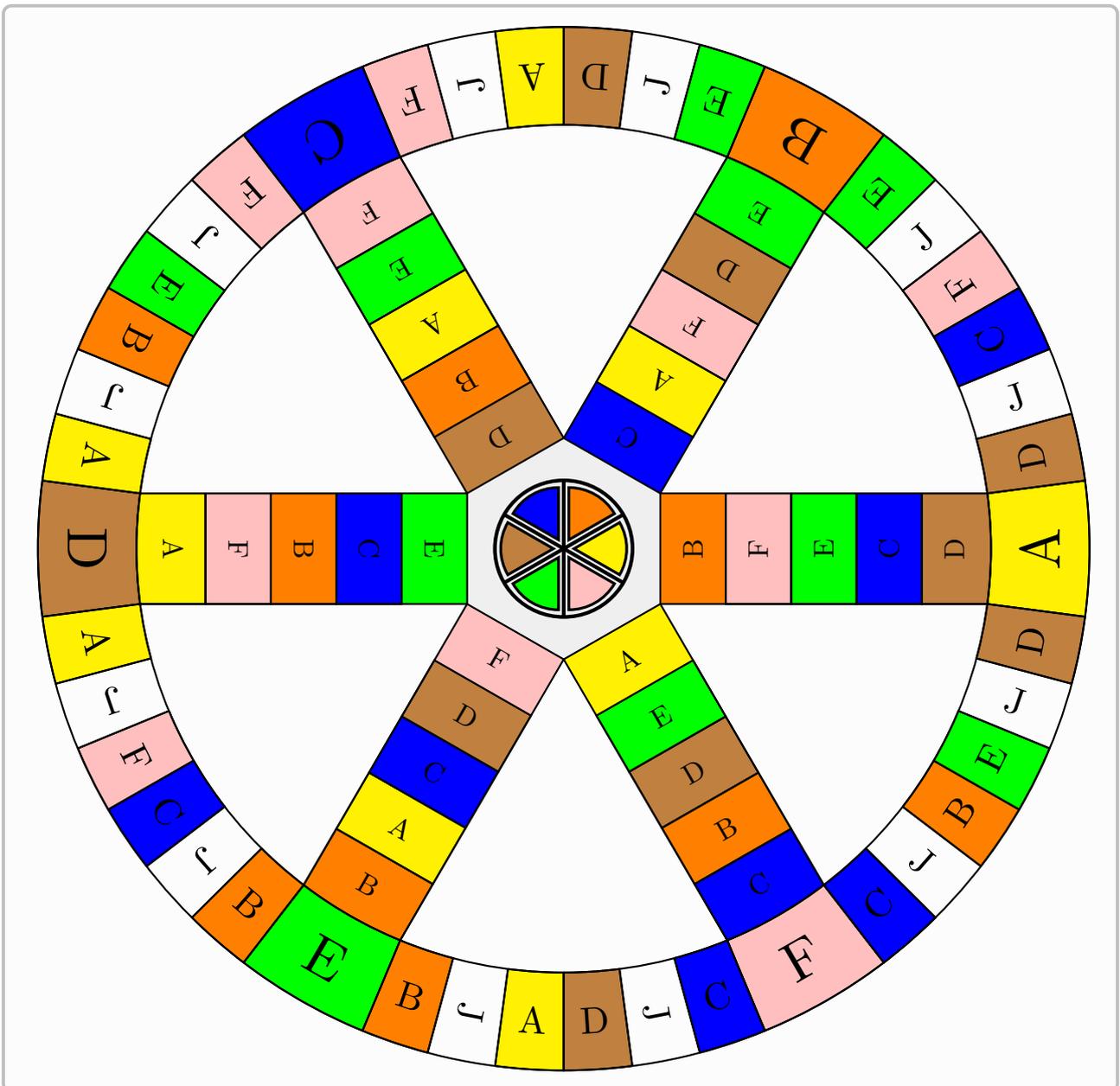
Version 0.1.6 -- 4 août 2025

Cédric Pierquet

c pierquet -- at -- outlook . fr

<https://github.com/cpierquet/latex-packages/tree/main/trivialpursuit>

Trivial Pursuit™, est une marque déposée par Hasbro.



# Contents

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
1.1	Description	2
1.2	Chargement	2
<b>2</b>	<b>Historique</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>La commande</b>	<b>4</b>
3.1	Fonctionnement global	4
3.2	Clés et options	5
3.3	Palettes de couleurs prédéfinies, icônes fa prédéfinies	8

---

## 1 Introduction

### 1.1 Description

L'idée de ce package est de proposer un plateau de jeu de type Trivial Pursuit (marque déposée par Hasbro) avec personnalisations au niveau :

- des dimensions (rayon + hauteur bordure) ;
- des couleurs ;
- des logos (sous forme de caractères, comme `fontawesome`).

L'alternance des cases et des couleurs est reprise du plateau *classique*, donc est fixée globalement.

Pour le moment, les *limitations* sont :

- le nombre de catégories est (pour le moment) fixé à 6 ;
- les logos sont des caractères, comme ceux du package `fontawesome`.

### 1.2 Chargement

Pour charger le package, il suffit d'ajouter, dans le préambule :

```
\usepackage{TrivialPursuit}           %avec fa5, par défaut
\usepackage[fa6]{TrivialPursuit}      %avec fa6 (test)
\usepackage[fa7]{TrivialPursuit}      %avec fa7 (test)
\usepackage[nonfa]{TrivialPursuit}    %sans fa (test), à charger manuellement
```

Les packages chargés et utilisés par `TrivialPursuit` sont :

- `tikz` avec les librairies `calc`, `positioning` ;
- `calc` et `fontawesome5` ;
- `simplekv` ; `xintexpr` et `listofitems`.

## 2 Historique

- 0.1.6 : Bugfix + pré-compatibilité avec fa67
- 0.1.5 : Bugfix (compatibilité avec twemoji)
- 0.1.4 : Bugfix + pré-compatibilité avec fa6
- 0.1.2 : Ajout d'une clé [VersionCourte] pour diminuer le nombre de cases
- 0.1.1 : Ajout de palettes de couleurs prédéfinies
- 0.1.0 : Version initiale

### 3 La commande

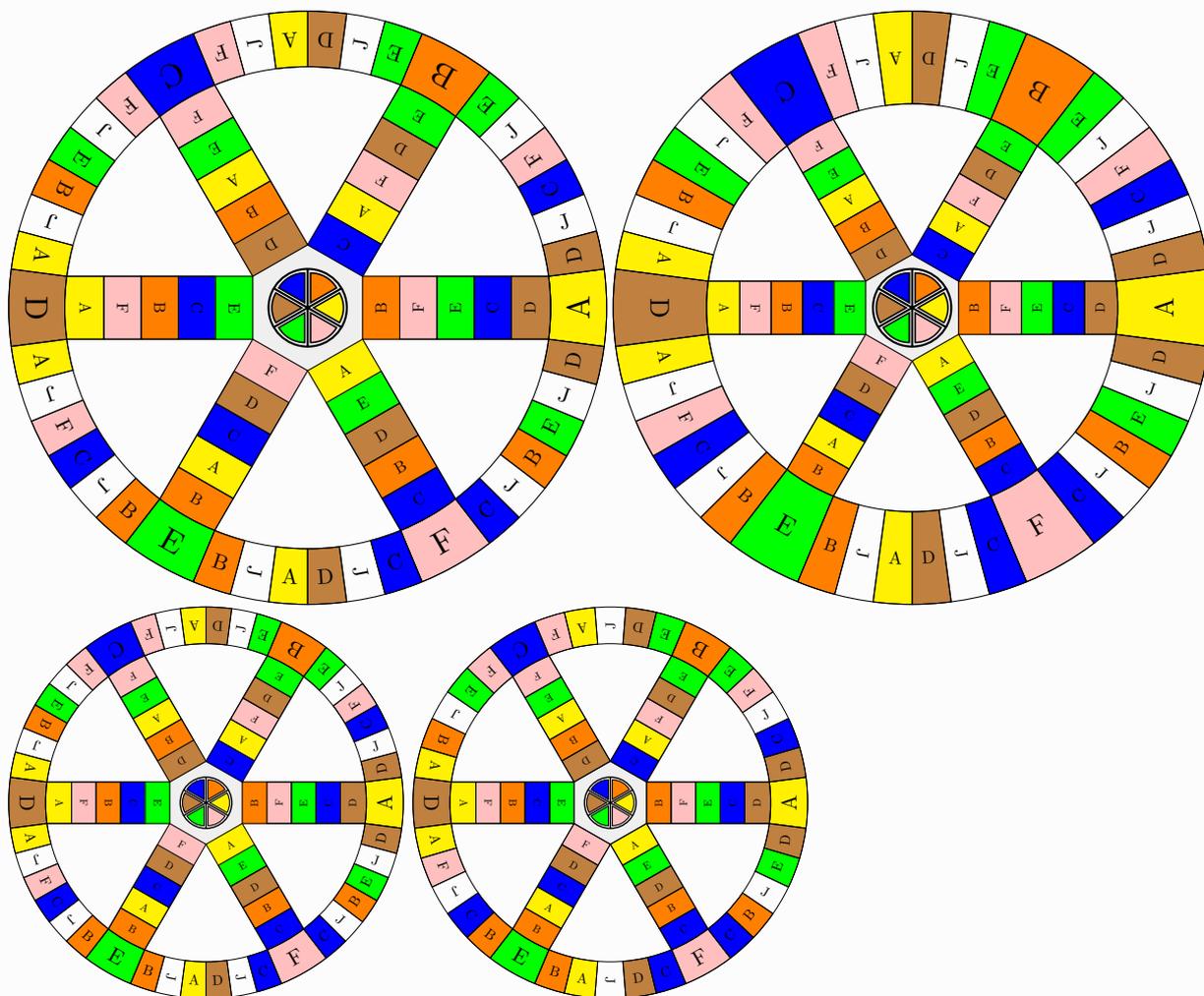
#### 3.1 Fonctionnement global

Le code se charge de tracer le plateau avec les éventuels *ornements*.

Toutes les clés disponibles sont présentées dans le paragraphe suivant, mais concernant les dimensions, des *générales* sont proposées par défaut, mais il est toutefois possible de les modifier :

- soit explicitement par les clés `[Rayon=...]` et `[HauteurCases=...]` ;
- soit en spécifiant une unité particulière grâce à la clé `[Unite=...]`, au quel cas la forme générale du plateau sera conservée.

```
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.5]  
%  
\PlateauTrivialPursuit[Rayon=4,HauteurCases=1.25] %attention au rendu...  
  
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.33]  
%  
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.33,VersionCourte]
```

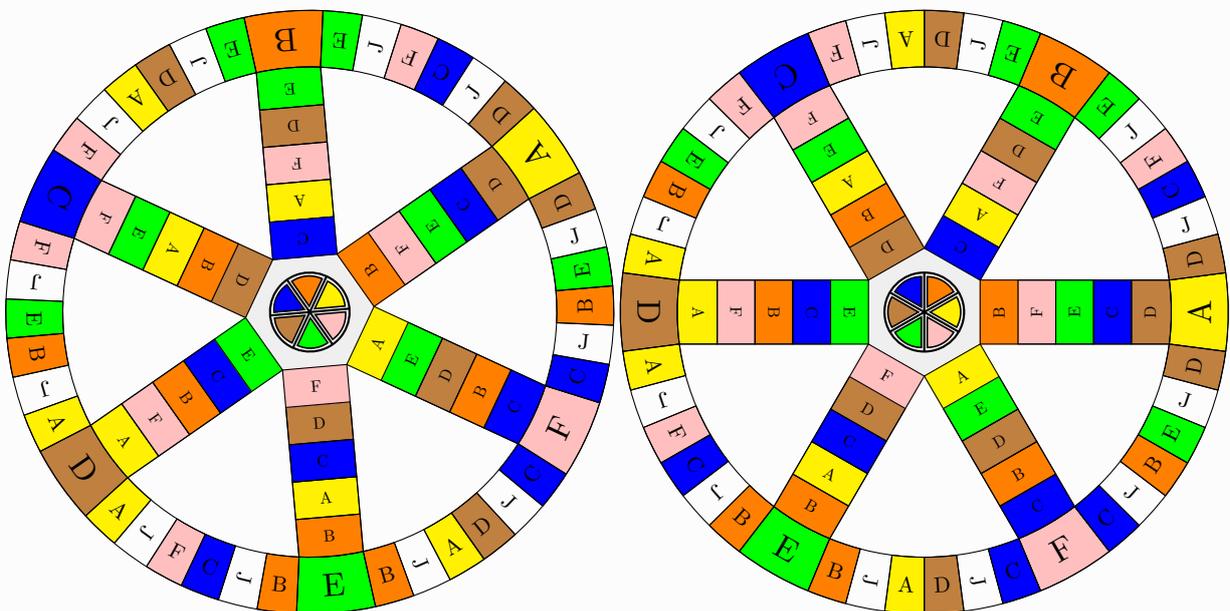


### 3.2 Clés et options

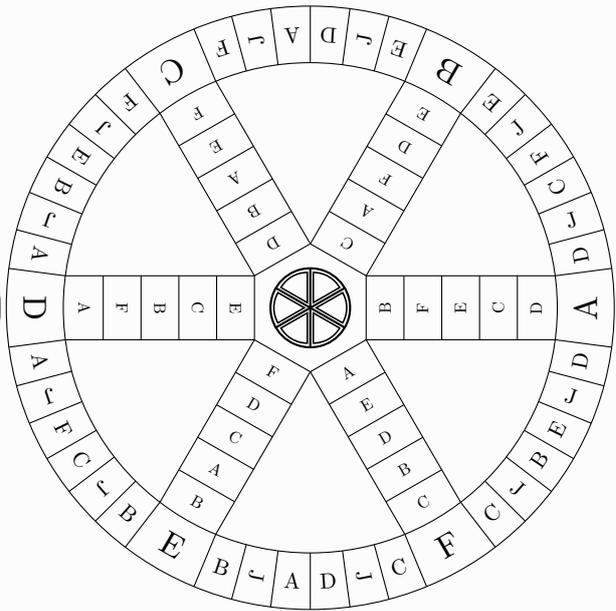
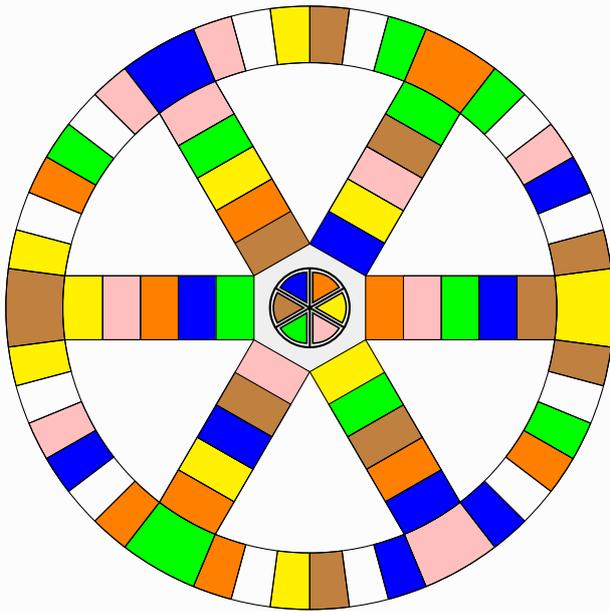
Les clés disponibles sont :

- `Rayon` := rayon du plateau (en unité), et valant `8` par défaut ;
- `HauteurCases` := hauteur des cases extérieures, et valant `1.5` par défaut ;
- `ListeCouleurs` := couleurs des catégories (sens trigo),  
et valant `yellow,orange,blue,brown,green,pink` par défaut ;
- `ListeIcones` := icônes des catégories (sens trigo),  
`A,B,C,D,E,F` par défaut ;
- `Icones` := booléen pour afficher les icônes, et valant `true` par défaut ;
- `Centre` := booléen pour colorer l'hexagone centrale, et valant `true` par défaut ;
- `CouleurCentre` := couleur du centre hexagonal, et valant `lightgray!25` par défaut ;
- `Couleurs` := booléen pour afficher les couleurs, et valant `true` par défaut ;
- `Logo` := booléen pour afficher un logo central, et valant `true` par défaut ;
- `Jokers` := booléen pour afficher les jokers, et valant `true` par défaut ;
- `IconeJoker` := icône des jokers, et valant `J` par défaut ;
- `Vide` := booléen pour afficher le plateau vide, et valant `false` par défaut ;
- `Unite` := pour préciser l'unité (et gérer un facteur d'échelle), et valant `1` par défaut ;
- `Epaisseur` := épaisseur des tracés, et valant `0.8pt` par défaut ;
- `Rotation` := rotation éventuelle du plateau, et valant `0` par défaut ;
- `VersionCourte` := utiliser 5 cases au lieu de 6 entre les camemberts, et valant `false` par défaut.

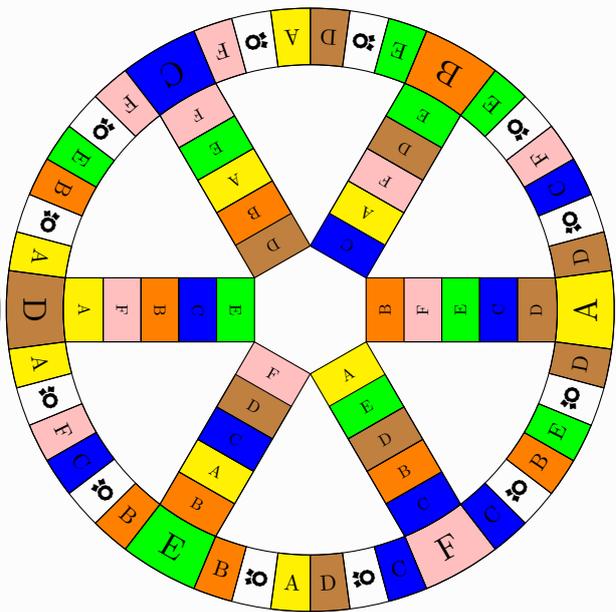
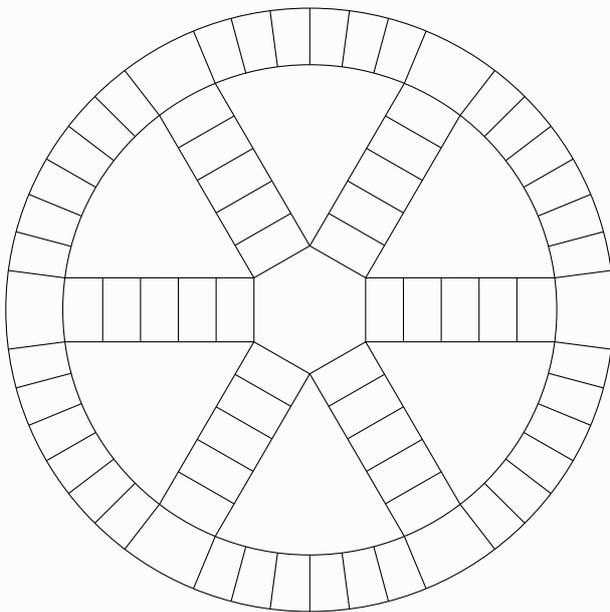
```
\PlateauTrivialPursuit[Rotation=35,Unite=0.5]
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.5]
```



```
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.5,Icones=false]
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.5,Couleurs=false]
```



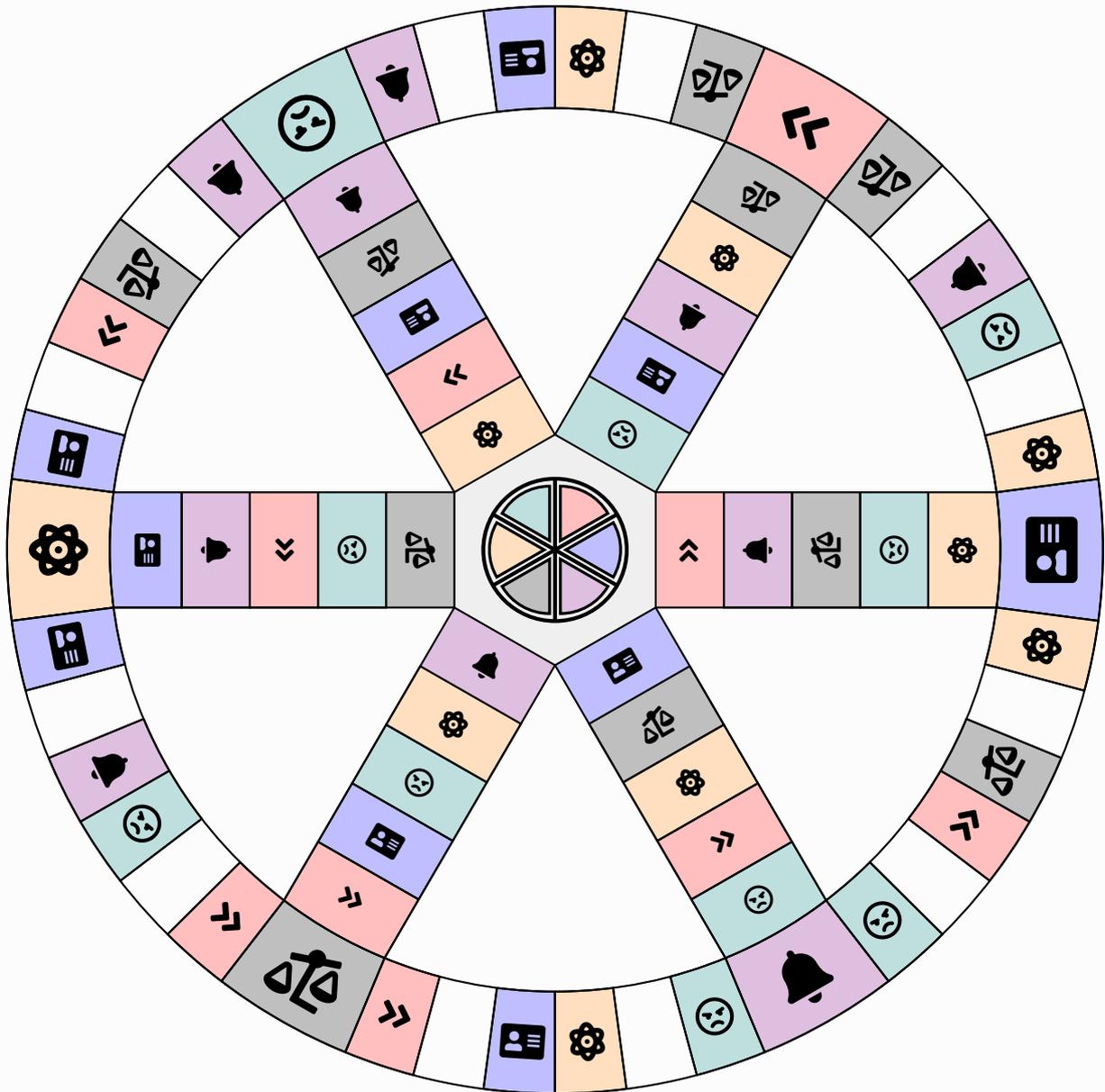
```
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.5,Vide]
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.5,Logo=false,Centre=false,IconeJoker=\faAward]
```



```

\PlateauTrivialPursuit[%
  Jokers=false,%
  ListeCouleurs={%
    blue!25,red!25,teal!25,orange!25,gray!50,violet!25},%
  ListeIcones={%avec fa5
    \faAddressCard,\faAngleDoubleRight,\faAngry[regular],%
    \faAtom,\faBalanceScaleLeft,\faBell}
]

```

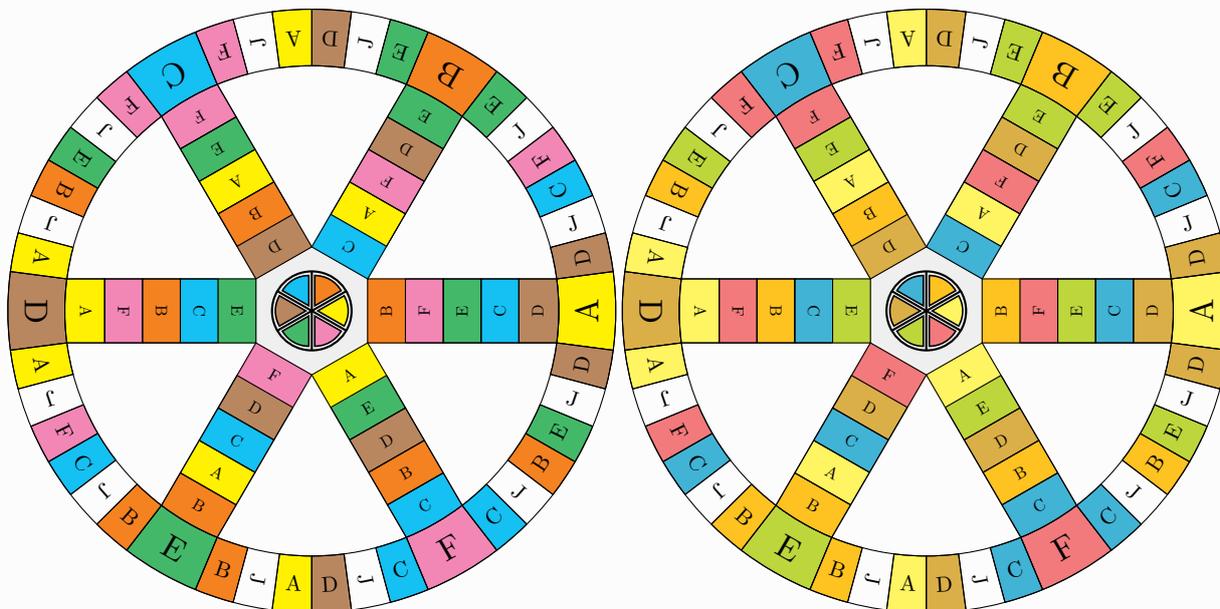


### 3.3 Palettes de couleurs prédéfinies, icônes fa prédéfinies

En complément (sur une suggestion de quark67), deux styles de couleurs ont été définies en interne :

```
\TPColorsA
\TPColorsB
```

```
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.5,ListeCouleurs=\TPColorsA]
\PlateauTrivialPursuit[Unite=0.5,ListeCouleurs=\TPColorsB]
```



```
\categorialpursuit
```

\PlateauTrivialPursuit%

[ListeIcones=\categorivialpursuit,ListeCouleurs=\TPColorsB,IcôneJoker=\faDice]

