

## Le pigeonneau, mets de luxe

Deux spécialistes en aviculture de l'université de la Colombie-Britannique, MM. Cheng et Sim, s'emploient à créer une race de pigeons qui pourrait être élevée industriellement. Ils espèrent réussir à répondre à la demande croissante des consommateurs qui, de plus en plus, mettent le pigeonneau sur leur table.

Le pigeonneau est très différent du pigeon commun qui hante les rues et les places des grandes villes. Il est engraisé artificiellement et se comporte plus docilement que son cousin laissé en liberté. Sa chair est foncée et il pèse en moyenne 400 grammes. Sa viande, très tendre, a meilleur goût que celle du poulet.

Le Canada ne peut produire actuellement assez de pigeonneaux et il doit importer la plus grande partie de ceux qu'on consomme. Le prix du pigeonneau varie de 11 \$ à 13 \$ le kilo, ce qui explique qu'il soit considéré comme un mets de luxe. Selon M. Cheng, la demande pour le pigeonneau est susceptible d'augmenter rapidement.

## Reproduction des pigeons

Ce projet de recherche a pour objectif de permettre aux savants de découvrir un moyen de modifier les habitudes de reproduction des pigeons.

M. Cheng rappelle qu'un couple de pigeons ne peut avoir qu'environ quinze rejets par année. La femelle ne pond que deux œufs et, après une période d'incubation de onze jours, le couple s'occupe de sa progéniture durant une période variant de trois à quatre semaines, après quoi, les petits peuvent être retirés de leur garde, engraisés et mis en marché.

MM. Cheng et Sim tentent de conditionner les couples à s'occuper de quatre pigeonneaux plutôt que de deux seulement. Si un couple accepte ainsi d'« adopter » deux autres bébés, il libérera un autre couple qui pourra recommencer immédiatement à pondre.

Il reste aux chercheurs à surmonter plusieurs obstacles. Ils ont sélectionné 200 couples de pigeons qui ont atteint l'âge de la maturité. L'objectif est de choisir les femelles qui semblent prêtes à « satisfaire », sur demande, le premier pigeon qui se présente. On pourrait peut-être ainsi créer une lignée plus portée à « fabriquer » des pigeonneaux qu'à les « dorloter ».

Les chercheurs étudient également les effets du lait naturel sur les petits pigeons. Durant leurs trois premiers jours d'existence, les pigeonneaux sont nourris avec du lait hautement protéiné. Ainsi, ils doublent de poids la première journée.

## Course sur le marché mondial

On raconte que, dernièrement, les propriétaires de *Trivial Pursuit*, le jeu le plus vendu à l'heure actuelle, se sont fait demander par un habitant de Thulé, au Groenland, s'il était possible de fabriquer une version groenlandaise du jeu. « Après tout, disait-il, d'autres pays ont leur propre version ». Même le Québec a ses « Quelques arpents de pièges », traduction qui s'inspire de la célèbre boutade de Voltaire. Alors, pourquoi pas une version spéciale en groenlandais ? On lui répondit que le Groenland n'était pas assez peuplé pour justifier la chose et qu'il devrait se satisfaire de la version danoise.

Cette demande est l'une des plus extravagantes qu'aient reçues les quatre principaux actionnaires de Horn Abbot Ltd., de Toronto, l'entreprise à qui l'on doit le jeu *Trivial Pursuit*. Elle souligne toutefois à quel point le jeu est populaire auprès des mordus dans le monde entier.

## Ventes à l'échelle mondiale

Chris Haney, l'un des inventeurs canadiens du jeu, prévoit pour cette année des ventes au détail d'un milliard de dollars américains un peu partout dans le monde, soit 30 millions de jeux, dont 20 millions aux États-Unis seulement. Jusqu'à présent, cette année, 700 000 jeux fabriqués sous licence par Chieftain Products Inc., de Toronto, ont été vendus au Canada.

M. Haney, encore tout étonné du succès que connaît son jeu, ajoute que Toys R Us Inc., de Rochelle Park, au New Jersey, l'une



Scott Abbot, un des inventeurs de *Trivial Pursuit*.

des plus importantes chaînes de distribution de jouets aux États-Unis, veut commander jusqu'à un million de jeux par mois. Mais la compagnie Selchow and Righter, de Bayshore (N.Y.), qui fabrique le jeu sous licence aux États-Unis, ne peut en produire autant. Toys R Us doit donc se contenter de vendre 200 000 jeux par mois. D'après des estimations indépendantes, les profits de Horn Abbot Ltd. atteignent la somme rondelette de 60 millions de dollars. Pas si mal pour un jeu introduit aux États-Unis il y a à peine deux ans et lancé au Canada à l'automne 81.

Afin de tenir les amateurs continuellement en appétit, Chris Haney et Scott Abbot, les deux inventeurs du jeu, ne cessent d'imaginer des versions spéciales telles : « All Star Sports », « Silver Screen » et « Baby Boomer », qui viennent se greffer au jeu de base nommé « Genus ». Une version pour débutants, « Young Players », devrait sortir au début du mois prochain et « Genus II », qui portera sur des sujets d'intérêt général, sera en vente en octobre. « RPM », version axée sur la musique, devrait être sur le marché l'hiver prochain.

Étant donné toutes les imitations qui inondent le marché, les propriétaires de *Trivial Pursuit* ont décidé de se lancer dans une campagne massive de commercialisation. En Grande-Bretagne seulement, ils comptent dépenser un million de dollars en publicité. D'ici la fin de l'année, il y aura une série télévisée « *Trivial Pursuit* », réalisée par un producteur indépendant de Los Angeles.

## Version spéciale pour Playboy

En ce moment, les représentants de Horn Abbot Ltd. poursuivent des pourparlers préliminaires avec les Entreprises Playboy Inc., de Chicago, au sujet d'une version spéciale de *Trivial Pursuit*. Il s'agira d'une sorte de pot-pourri des diverses versions du jeu.

Les négociations vont bon train également avec les Productions Walt Disney, de Burbank (Californie), au sujet d'un jeu à vocation familiale, et avec la Brasserie Stroh, concernant une version à saveur de houblon.

On retrouvera aussi le nom *Trivial Pursuit* sur des casse-tête et des tee-shirts. « Nous ne voulions pas ce genre de publicité auparavant, déclare M. Haney, parce que nous pensions que ce n'était pas nécessaire. Mais à présent, nous sentons qu'il va y avoir un grand remue-ménage dans l'industrie des jeux. Au Canada seulement, vingt concurrents ont déjà abandonné la course et leur nombre est encore plus élevé aux États-Unis. »

*Trivial Pursuit* sera bientôt en vente en Allemagne de l'Ouest et on projette de le lancer en Inde et en Chine.