

# Trivial Pursuit™



## DAS ZIEL DES SPIELS

Füllen Sie den eigenen Wissensspeicher so schnell wie möglich mit sechs verschiedenfarbigen Wissenssecken, indem Sie Fragen aus sechs unterschiedlichen Kategorien richtig beantworten. Die Fragen finden Sie auf den Karten und auf der DVD. Sobald Sie alle sechs Wissenssecken haben, kehren Sie so schnell wie möglich zum sechseckigen Zentrumsfeld zurück. Gelingt es Ihnen dort, die abschließende Masterfrage korrekt zu beantworten, haben Sie das Spiel gewonnen.

## SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielbrett, 1 DVD, 300 Karten mit Fragen und Antworten, 1 Kartenhalter, 4 Wissensspeicher, 30 farbige Wissenssecken und 1 Würfel.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler (bzw. jede Mannschaft) wählt sich einen leeren Wissensspeicher als Spielstein aus und stellt ihn auf das Zentrum des Trivial Pursuit-Rades.



Wissensspeicher



Wissensecke

2. Stecken Sie einen der Kartensätze in den Kartenhalter.

3. Die Spielreihenfolge wird ausgewürfelt: Der Spieler mit dem höchsten Wurfresultat ist zuerst am Zug. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Legen Sie die DVD in Ihren DVD-Spieler. Nach der Eröffnungssequenz hält die DVD

im Menüfenster an. Sollte Ihr DVD-Spieler die DVD nicht automatisch starten, drücken Sie die PLAY-Taste. Einer der Spieler sollte während des Spiels die Fernsteuerung bedienen. Weitere Hinweise zur Benutzung der DVD finden Sie im Abschnitt *Die DVD*.

## DER SPIELABLAUF

1. Wenn Sie am Zug sind, würfeln Sie.
2. Ziehen Sie Ihren Wissensspeicher um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Die volle Augenzahl muss gezogen werden.
3. Wenn Sie auf einem Farbfeld landen, beantworten Sie eine Frage!

Einer Ihrer Mitspieler zieht vorne aus dem Kartenhalter eine Karte und liest laut die Frage in der Felderfarbe bzw. der Kategorie vor, auf der Ihr Wissensspeicher gelandet ist. Die Kategorien finden Sie auf den Seitenklappen des Packungsuntersatzes. Die Antworten zu den Fragen stehen auf der Rückseite der jeweiligen Karte. Sollten Sie während des Spiels mit Ihrem Wissensspeicher im Zentrum des Trivial Pursuit-Rades landen, gilt dies als Joker-Feld: Sie wählen die Kategorie aus, zu der Sie eine Frage beantworten.

## DER WEG ÜBER DAS SPIELBRETT

Der erste Zug eines Spielers führt immer vom Zentrum aus nach außen auf eine beliebige Speiche des Rades.

Haben Sie den äußeren Kreis erreicht, können Sie in beide Richtungen abbiegen. Planen Sie Ihre Züge gut, damit Sie immer auf einem Kategoriefeld landen, das Ihnen liegt.

Es ist nicht möglich, innerhalb eines Zuges vorwärts und rückwärts zu ziehen. Allerdings dürfen Sie bei Ihrem nächsten Zug die Richtung ändern und z.B. wieder auf der Speiche zurückgehen, von der Sie gerade kamen.

Wenn Sie schnell auf die gegenüberliegende Seite des Trivial Pursuit-Rades gelangen möchten, wählen Sie einen Weg über das Zentrum des Spielbretts. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Wissensspeicher stehen. Hier gibt es kein „Rauswerfen“!

Jeder Satz mit 100 Karten enthält ein blaues Trennblatt. Vor Spielbeginn steht dieses Trennblatt am Anfang des Stapels. Vor dem Ziehen der ersten Karte wird es hinter den Stapel gesteckt. Jede Karte, die ins Spiel kommt, wird vorne gezogen und danach hinter dem Stapel wieder eingesteckt. Sobald das Trennblatt vorne wieder auftaucht, wird der Kartensatz durch einen neuen ersetzt.



Trennblatt – Die Karten müssen in diese Richtung zeigen.

## DIE ANTWORT IST RICHTIG

Wenn Sie die Frage richtig beantwortet haben, dann sind Sie weiter an der Reihe: Sie würfeln, ziehen und beantworten weitere Fragen. Dies geht so lange weiter, bis Sie eine Frage nicht richtig beantworten können.

## DIE ANTWORT IST FALSCH

Haben Sie die Frage falsch beantwortet, ist damit Ihr Zug zu Ende und Ihr linker Nachbar ist mit Würfeln an der Reihe.

## „NOCHMAL WÜRFELN“-FELDER

Wenn Ihr Wissensspeicher auf einem „Nochmal würfeln“-Feld landet, so dürfen Sie noch einmal würfeln und Ihren Zug fortsetzen, ohne eine Frage beantworten zu müssen. Sofern Sie können, dürfen Sie direkt auf ein anderes „Nochmal würfeln“-Feld ziehen und damit so lange fortfahren, bis Sie auf einem Farb- oder Eckfeld gelandet sind.



„Nochmal würfeln“-Feld

## DIE ECKFELDER



Eckfeld

Wenn Sie auf einem Eckfeld landen, können Sie eine Wissenssecke gewinnen. In diesem Fall erhalten Sie Ihre Frage nicht von einer Karte,

sondern von der DVD. Lesen Sie hierzu bitte den Abschnitt *Die DVD* auf der Rückseite.

Haben Sie die Frage richtig beantwortet, dürfen Sie sich eine Wissenssecke der entsprechenden Farbe in Ihren Wissensspeicher stecken. Danach sind Sie weiter am Zug und dürfen wieder würfeln und ziehen.

Konnten Sie die Frage auf dem Eckfeld nicht korrekt beantworten, müssen Sie auf Ihren nächsten Zug warten und dann erst einmal von diesem Eckfeld weg ziehen. Danach können Sie erneut versuchen das Feld zu erreichen, um eine Wissenssecke zu gewinnen.

**Hinweis:** Sollten Sie im weiteren Verlauf des Spiels wieder auf einem Eckfeld landen, dessen farbige Wissenssecke Sie bereits in Ihrem Speicher haben, behandeln Sie es als „normales“ Farbfeld und versuchen eine Frage zu beantworten, um weiter an der Reihe zu bleiben. Die DVD kommt hier nicht ins Spiel.

## DIE DVD

Im DVD-Menü erscheinen die sechs Kategorien dieser Edition. Gehen Sie mit den Pfeiltasten der Fernbedienung zu der Kategorie, aus der Sie eine Frage beantworten möchten, und drücken Sie die Enter-Taste. Danach wird Ihnen die Frage gezeigt.

## DIE VERSCHIEDENEN DVD-FRAGEN

### Audio-Clips

Ein Audio-Clip könnte z.B. ein Lied oder ein berühmtes Zitat sein. Der Clip wird nur einmal abgespielt, und am Ende erhalten Sie Ihre Frage. Nennen Sie Ihre Antwort, und drücken Sie für die korrekte Antwort die Enter-Taste.

### Video-Clips

Video-Clips werden nur einmal abgespielt, und am Ende erhalten Sie Ihre Frage. Nennen Sie Ihre Antwort, und drücken Sie für die korrekte Antwort die Enter-Taste.

### Zuordnen

Sie sehen ein Bild und eine Frage dazu. Verbinden Sie das Hauptbild mit einem der kleineren Bilder, oder schließen Sie ein falsches Bild aus. Drücken Sie für die korrekte Antwort die Enter-Taste.



### Puzzle

Ziehen Sie mit den Pfeiltasten Ihrer Fernbedienung über die einzelnen Puzzleteile, damit sie sichtbar werden und nach und nach eine berühmte Person oder einen Gegenstand zeigen. Sie müssen den gesuchten Namen bzw. den Gegenstand erraten, bevor die Zeit abläuft. Die korrekte Antwort erscheint automatisch, sobald die Zeit abgelaufen ist. Wenn Sie sie vorher sehen möchten, drücken Sie die Enter-Taste.



### Schlagzeilen

Sie sehen eine Schlagzeile, deren Wörter teilweise unsichtbar sind. Erraten Sie die fehlenden Wörter, und drücken Sie für die korrekte Antwort die Enter-Taste.

## DVD-FRAGEN BEANTWORTEN

- Zuerst sind Sie der einzige Spieler, der die Frage beantworten darf. Dabei haben Sie nur EINEN Versuch. Nachdem Sie Ihre Antwort genannt haben, darf Sie Ihr linker Nachbar herausfordern, falls er die Wissenssecke braucht und glaubt, Ihre Antwort wäre falsch. Danach erhalten alle anderen Spieler nacheinander ebenfalls die Chance, die Wissenssecke zu ergattern. Jeder Spieler hat nur EINEN Antwortversuch.  
**Hinweis:** Diese Regelung gilt nicht für das Puzzle. Hier darf nur der Spieler raten, der gerade am Zug ist.
- Sobald die korrekte Antwort erscheint, gewinnt der erste Spieler, der die Antwort richtig nannte, die Wissenssecke. Wenn kein Spieler die Frage richtig beantworten konnte, gehen alle leer aus.
- Wenn Sie gerade am Zug waren und die Wissenssecke gewonnen haben, würfeln Sie und ziehen weiter. Haben Sie die Wissenssecke nicht gewonnen, ist Ihr Zug vorbei und Ihr linker Nachbar kommt dran.
- Sollte eine Frage zum zweiten Mal auftauchen, kehren Sie ins Menü zurück und wählen dieselbe Kategorie noch einmal aus, um eine neue Frage zu erhalten.

## SPIELEND

Sobald Sie von jeder Kategoriefarbe eine Wissenssecke in Ihrem Wissensspeicher gesammelt haben, machen Sie sich auf den Weg zum Zentrum des Trivial Pursuit-Rades, um dort die abschließende Masterfrage zu beantworten. Sie müssen das Zentrumsfeld mit genauer Würfelzahl erreichen. Sollten Sie über das Feld „hinausschießen“, müssen Sie so lange darum kreisen, bis Sie genau darauf landen.

Haben Sie auf dem Spielbrett das Zentrumsfeld erreicht, gehen Sie auch in der DVD auf das Zentrumsfeld. Danach erhalten Sie eine Frage aus einer zufällig ausgewählten Kategorie, die nur Sie alleine beantworten dürfen. Die Frage wird auf dem Bildschirm angezeigt. Nachdem Sie die Frage beantwortet haben, drücken Sie für die korrekte Antwort die Enter-Taste. War Ihre Antwort richtig, gehen Sie auf „JA“ und drücken noch einmal Enter. Jetzt können Sie Ihren Sieg feiern!

War Ihre Antwort falsch, gehen Sie auf „NEIN“ und drücken Enter. Damit kehren Sie automatisch ins Hauptmenü zurück. Nun müssen Sie auf Ihren nächsten Zug warten, das Zentrumsfeld verlassen und Ihr Glück erneut versuchen.

### Hinweis:

- Wenn Sie die Produktionshinweise am Ende der DVD überspringen möchten, kehren Sie mit der Enter-Taste ins Hauptmenü zurück und beginnen ein neues Spiel.
- Wird die DVD aus dem Spieler genommen und neu eingelegt, beginnt sie automatisch mit der Eröffnungssequenz und geht dann ins Hauptmenü.



### Hausregeln

Vor Beginn des Spiels legen alle Mitspieler gemeinsam fest, wieviel Zeit ein Spieler für die Beantwortung der Fragen hat. Einigen Sie sich auch darüber, wie genau die Antwort sein muss. Es kann z.B. ausreichen, wenn ein Spieler nur den Nachnamen einer gesuchten Person wissen muss, um eine Wissenssecke zu gewinnen. Sie können auch für jüngere und ältere Spieler oder für einen Spieler mit einem besonderen „Spezialwissen“ besondere Antwortregeln bestimmen.



### Um die Wette

In dieser Spielvariante dürfen alle Spieler, die für die gespielte Kategorie noch keine Wissenssecke haben, gleichzeitig versuchen, die DVD-Frage zu beantworten. Dabei hat jeder Spieler nur EINEN Versuch. Der erste Spieler, der die richtige Antwort genannt hat, gewinnt die Wissenssecke. Hat dieser Spieler bereits eine Wissenssecke derselben Farbe, hat er zumindest einem anderen Spieler die Tour vermasselt.



### Kurzspiel

In dieser Spielvariante müssen Sie nicht erst auf einem Eckfeld landen, um eine Wissenssecke zu gewinnen. Sie können bereits dann eine Wissenssecke erhalten, wenn Sie auf einem üblichen Farbfeld landen und die Frage korrekt beantworten.



### Durchmarsch

Da Sie nach jeder richtigen Antwort jeweils weiter würfeln und ein neues Eckfeld erreichen können ist es möglich, gleich beim ersten Zug „durchzumarschieren“, alle 6 Wissenssecken zu sammeln und auch noch die Masterfrage zu beantworten. In diesem Fall ist das Spiel nicht sofort beendet, sondern auch alle nachfolgenden Spieler dürfen ihr Glück versuchen und so möglicherweise das Spiel mit einem Unentschieden beenden.

### TV:

Fernsehschows, Werbung, Moderatoren und Schauspieler.

### Lifestyle:

Von der aktuellen Mode bis zu modernen Redewendungen.

### Klatsch & Tratsch:

Berühmte Menschen und die Schlagzeilen, die sie machen.

### Musik:

Künstler, Charts und Songtexte.

### Film:

Von den erfolgreichsten Blockbustern bis zum kleinen Independent Film.

### Sport & Spiele:

Alles über Sport, Hobby und Computerspiele.

Bei technischen Schwierigkeiten sollte die DVD zunächst gereinigt werden. Dafür wischen Sie mit einem weichen Tuch in geraden Strichen von der Mitte der Disc nach außen. Sollte es danach immer noch Probleme beim Abspielen geben, wenden Sie sich bitte an unseren Verbraucherservice (Telefon: 02921-965 343).

Die Fragen dieser Trivial Pursuit® Edition unterliegen dem Copyright © 2005 durch Horn Abbot International Limited. Ein Horn Abbot Spiel, lizenziert von Horn Abbot International Limited, Inhaber der eingetragenen Marke „Trivial Pursuit“. Horn Abbot International Limited, Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

040540466100

