

Trivial Pursuit™

FAMILIEN EDITION

ZIEL DES SPIELS

Ihr versucht, mit euren Wissensspeichern die 6 verschiedenen Eckfelder zu erreichen, die Fragen richtig zu beantworten und auf diese Weise Wissenssecken zu sammeln. Wer dann noch im Zentrum des Rades die Masterfrage korrekt beantworten kann, hat gewonnen!

Die grünen Karten sind für Spieler ab ca. 14 Jahren gedacht, dagegen sind die gelben Karten für jüngere Spieler geeignet. Ihr solltet euch vor dem Spiel abstimmen, welcher Spieler die Karten aus welchem Kartensatz beantworten soll. Denkt auch daran die Karten immer wieder zum richtigen Kartensatz zurückzustecken, damit sie nicht durcheinander geraten.

Jeder Satz mit 100 Karten enthält auch ein Trennblatt. Vor Spielbeginn steht dieses Trennblatt am Anfang des Kartenstapels. Bevor ihr die erste Karte zieht, steckt ihr das Trennblatt hinter den Stapel. Nun werden die Karten zum Vorlesen der Fragen jeweils von vorne gezogen und danach nach hinten in den Stapel gesteckt. Sobald das Trennblatt vorne wieder auftaucht, muss der Kartensatz durch einen neuen ersetzt werden.



Achtet darauf, die Karten wie hier abgebildet in den Kartenhalter zu stecken.

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt einen leeren Wissensspeicher als seinen Spielstein aus und stellt ihn auf das Zentrumsfeld des Spielbretts.



Wissensspeicher



2. Nun wählt ihr jeweils einen grünen Kartensatz für Erwachsene und einen gelben Kartensatz für jüngere Spieler aus und stellt sie in die Kartenhalter.

5. Die Spielreihenfolge wird ausgewürfelt: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Danach ist jeweils der linke Nachbar an der Reihe.

JETZT GEHT'S LOS!

1. Der erste Spieler würfelt.
2. Der Spieler zieht seinen Wissensspeicher um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Die volle Augenzahl muss gezogen werden.

3. Wenn ihr auf einem Farbfeld landet, beantwortet ihr eine Frage!

Einer der Mitspieler zieht vorne aus dem Kartenhalter eine Karte und liest laut die Frage in der Felderfarbe bzw. der Kategorie vor, auf der der Wissensspeicher steht. Die Kategorien könnt ihr auf den Seitenklappen des Packungsuntersatzes sehen, und die Antworten zu den Fragen stehen auf der Rückseite der jeweiligen Karte. Solltet ihr während des Spiels mit eurem Wissensspeicher im Zentrum des Trivial Pursuit-Rades landen, gilt dies als „Joker“-Feld: Der Spieler wählt selbst die Kategorie aus, zu der er eine Frage beantworten möchte.

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielbrett, 400 Karten mit Fragen und Antworten (200 grüne Karten für Erwachsene, 200 gelbe Karten für jüngere Spieler), 2 Kartenhalter, 1 Würfel, 6 Wissensspeicher und 36 farbige Wissenssecken.

DER SPIELVERLAUF

Der erste Zug eines Spielers führt immer vom Zentrum aus nach außen auf eine beliebige Speiche des Rades. Habt ihr den äußeren Kreis erreicht, könnt ihr in beide Richtungen abbiegen. Ihr solltet eure Züge gut planen, damit ihr immer auf einem Wissensbereich landet, in dem ihr euch gut auskennt.

Es ist nicht möglich, innerhalb eines Zuges vorwärts und rückwärts zu ziehen. Allerdings dürft ihr bei eurem nächsten Zug die Richtung ändern und z.B. wieder auf der Speiche zurückgehen, von der ihr gerade gekommen seid.

Wenn ihr schnell auf die gegenüberliegende Seite des Trivial Pursuit-Rades gelangen möchtet, wählt ihr einen Weg über das Zentrum des Spielbretts.

Auf einem Feld dürfen beliebig viele Wissensspeicher stehen. Hier gibt es kein „Rauswerfen“!

DIE ANTWORT WAR RICHTIG

Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, so ist er weiter an der Reihe: Er kann erneut würfeln, ziehen und weitere Fragen beantworten.

DIE ANTWORT WAR FALSCH

Hat der Spieler die Frage nicht oder falsch beantwortet, ist sein Zug damit beendet. Nach einer falschen Antwort ist der linke Nachbar mit dem Würfeln an der Reihe.

DIE ECKFELDER

Auf dem äußeren Kreis des Trivial Pursuit-Rades gibt es sechs Eckfelder, die jeweils eine große farbige Wissenssecke zeigen. Wenn ihr auf einem dieser Eckfelder landet und die Frage der passenden Kategorie richtig beantwortet habe, könnt ihr euch eine Wissenssecke in dieser Farbe in den Wissensspeicher stecken. Danach ist der Spieler weiter am Zug und darf wieder würfeln und ziehen.



Eckfeld

Konnte der Spieler die Frage auf dem Eckfeld nicht korrekt beantworten, muss er auf seinen nächsten Zug warten und dann erst einmal von diesem Eckfeld weg ziehen. Danach kann er erneut versuchen das Feld zu erreichen, um eine Wissenssecke zu gewinnen.

Solltet ihr im weiteren Verlauf des Spiels wieder auf einem Eckfeld landen, dessen farbige Wissenssecke ihr bereits in eurem Speicher habt, behandelt ihr es als „normales“ Farbfeld und versucht eine Frage zu beantworten, um weiter an der Reihe zu bleiben.

DIE „SPRINGER“-FELDER

Auf dem äußeren Kreis des Rades findet ihr sechs Felder, die jeweils eine kleine farbige Wissenssecke zeigen. Sobald ihr mit eurer gewürfelten Augenzahl eines dieser „Springer“-Felder erreicht, könnt ihr direkt auf das dazugehörige Eckfeld springen. Jetzt müsst ihr nur noch die Frage richtig beantworten, und ihr habt eine Wissenssecke dazugewonnen!



„Springer“-Feld

DER SIEGER

Sobald ihr von jeder Kategorie eine Wissenssecke in eurem Wissensspeicher gesammelt habt, macht ihr euch auf den Weg zum Zentrum des Trivial Pursuit-Rades. Dieses Feld müsst ihr mit genauer Würfelzahl erreichen. Solltet ihr über das Feld „hinausschießen“, müsst ihr solange darum kreisen, bis ihr genau darauf landet.

Hat ein Spieler das Zentrumsfeld erreicht, wählen die anderen Spieler die Kategorie aus - ohne sich vorher die nächste Karte anzusehen -, zu der der Siegesanwärter die Masterfrage beantworten muss.

Kann der Spieler seine Masterfrage nicht richtig beantworten, muss er das Zentrumsfeld verlassen. Bei seinem nächsten Zug kann er es erneut versuchen.

Hat der Spieler die Masterfrage richtig beantwortet, dann hat er das Spiel gewonnen. Glückwunsch!

TRIVIAL SPEZIAL



Hausregeln: Vor Beginn des Spiels legen alle Mitspieler gemeinsam fest, wieviel Zeit ein Spieler für die Beantwortung der Fragen hat. Einigt euch 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. Ihr könnt auch für jüngere und ältere Spieler oder für einen Spieler mit einem besonderen „Spezialwissen“ besondere Antwortregeln bestimmen.



Kurzspiel: In dieser Spielvariante müsst ihr nicht erst auf einem Eckfeld landen, um eine Wissenssecke zu gewinnen. Ihr könnt bereits dann eine Wissenssecke erhalten, wenn ihr auf einem üblichen Farbfeld landet und die Frage korrekt beantwortet. Die Benutzung der „Springer“-Felder folgt hier den zuvor beschriebenen Regeln.



Durchmarsch: Da ein Spieler nach jeder richtigen Antwort jeweils weiter würfeln und ein neues Eckfeld erreichen kann, 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.



Die Fragen dieser Trivial Pursuit Edition unterliegen dem Copyright © 2001 durch Horn Abbot International Limited. Ein Horn Abbot Spiel, lizenziert von Horn Abbot International Limited, Eigentümer des Warenzeichens „Trivial Pursuit“. Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

0901 73013 100

