



## SPIELBESCHREIBUNG

© 1985 Horn Abbot International Ltd.

### ANZAHL DER SPIELER

Es können 2 bis 36 Spieler an Trivial Pursuit teilnehmen. Zunächst wird der Spielverlauf für 2 bis 6 Spieler erklärt.

### SPIELAUSSTATTUNG

- 1 Spielbrett
- 2 Kartenboxen
- 1000 Frage- und Antwortkarten
- 6 runde Spielsteine (Wissensspeicher)
- 36 Wissenssecken (6 pro Farbe)
- 1 Würfel

### ZIEL DES SPIELS

Ziel von Trivial Pursuit ist es, möglichst schnell den Wissensspeicher mit Wissenssecken zu füllen, um dann schließlich die Abschlußfrage im Zentrum beantworten zu dürfen.

### SPIELVORBEREITUNG

#### (2 bis 6 Mitspieler)

Jeder Spieler wählt einen Wissensspeicher als seinen Spielstein aus und legt sich 6 Wissenssecken, von jeder Farbe eine, vor sich hin. Diese Wissenssecken muß man sich während des Spielverlaufs verdienen.

Die Wissensspeicher werden zum Start in das Zentrum des Trivial Pursuit Rades auf das Spielbrett gestellt.

Jeder Spieler würfelt einmal; der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Danach kommt jeweils der Spieler zur Linken an die Reihe.

### SPIELABLAUF

Nachdem der erste Spieler gewürfelt hat, setzt er seinen Spielstein (Wissensspeicher) aus dem Zentrum auf einer beliebigen Speiche des Rades um die entsprechende Anzahl von Feldern nach außen. Er landet dabei z.B. auf einem blauen Feld.

Nun wird ihm die blau markierte Erdkunde-Frage von einer Frage- und Antwortkarte von einem Mitspieler vorgelesen. Kann er die Frage richtig beantworten, darf er noch einmal würfeln; ist die

Antwort nicht richtig, ist sein Mitspieler zur Linken mit Würfeln an der Reihe.

Die Frage- und Antwortkarten werden jeweils abwechselnd aus den beiden Kartenboxen von vorn der Reihe nach gezogen und nach Gebrauch wieder hinten eingeordnet. Mischen ist nicht erforderlich.

Jeder Spieler muß nun versuchen, durch geschicktes Setzen auf ein Eckfeld zu gelangen. Die Eckfelder sind jeweils die durch farbige Wissenssecken markierten Schnittpunkte von den 6 Speichen mit dem äußeren Rad.

Kommt ein Spieler auf ein Eckfeld und kann die Frage beantworten, so darf er seinen Wissensspeicher mit der entsprechenden Wissenssecke, die noch vor ihm liegt, versorgen. Er muß nun noch auf die restlichen Eckfelder gelangen, um so – Frage jeweils richtig beantwortet – seinen Wissensspeicher nach und nach zu füllen.

Die Farben bedeuten im einzelnen:

Blau.....	Land und Leute
Pink.....	Rock und Pop
Gelb.....	Technik und Wissenschaft
Braun.....	Kultur und Geschichte
Grün.....	Tiere und Pflanzen
Orange.....	Sport und Hobby

Das Setzen kann grundsätzlich in jede Richtung erfolgen: auf dem äußeren Rad, abknickend auf eine Speiche, von einer Speiche über das Zentrum auf eine andere Speiche. Das Zentrum ist ein neutrales Feld, bei dem sich der auf ihm verweilende Spieler den Fragebereich alleine aussuchen kann. Die besonders gekennzeichneten silbernen Würfelfelder (12 Felder auf dem Rad) gestatten dem Besucher ein nochmaliges Würfeln, ohne eine Frage beantworten zu müssen.

### SPIELLENDE

Nachdem ein Spieler seinen Wissensspeicher mit 6 Wissenssecken gefüllt hat (Gratulation dazu!), muß der „Alleswisser“ möglichst schnell in das Zentrum des Rades zurückkehren, um dort die letzte Frage zu seinem Sieg zu beantworten.

Gemeinerweise bestimmen jedoch seine Mitspieler den

Fragebereich noch bevor die Karte aus der Box gezogen wird. Kann der Siegesanwärter die Frage richtig beantworten, so steht der Sieger fest; wird die Antwort jedoch nicht als richtig akzeptiert, so muß der Siegesanwärter das Zentrum bei seinem nächsten Würfeln wieder verlassen, um dann einen neuen Versuch zu starten.

Da eine richtige Antwort immer ein weiteres Setzen bedeutet, kann es vorkommen, daß ein Spieler gleich beim ersten Zug alle Fragen beantwortet und gewinnt. In diesem Fall darf jeder Spieler, der noch nicht an der Reihe war, würfeln und versuchen, das gleiche Ergebnis zu erzielen. Bei einem Gleichstand entscheidet ein weiteres Spiel.

## SPIELTIPS

1. Das Setzen über das Zentrum hinweg gibt dem Spieler die Möglichkeit, sich den Fragebereich selbst aussuchen zu können, da die Reihenfolge der Farben auf den Speichen unterschiedlich ist.
2. Ein Feld kann von mehreren Wissensspeichern gleichzeitig genutzt werden.
3. Es gibt keine Zeitbegrenzung zur Beantwortung einer Frage. Darüber, und ob eine Frage vollständig richtig beantwortet worden ist, entscheiden die Mitspieler selbst.
4. Jüngere Spieler sollten immer daran denken, daß es besser ist, eine Antwort zu raten, als gar nichts zu sagen. Sie werden oft überrascht sein, was sie alles wissen.
5. Bei erwachsenen Mitspielern empfiehlt es sich, die Alternativantworten zur Fragestellung nicht mit vorzulesen, solange dadurch die Frage verständlich bleibt.
6. Trivial Pursuit eignet sich hervorragend als Mannschaftsspiel für bis zu 36 Spieler. Die Mitglieder beraten sich untereinander, wie eine Frage beantwortet wird. Um Durcheinander zu vermeiden, sollte *ein* Mannschaftskapitän die offizielle Teamantwort nennen.
7. Sie können die Kartensets der Junior Edition auch mit denen der Genus Edition kombinieren. Jüngere Spieler beantworten dann die Junior Fragen, während Erwachsene die Genus Fragen oder eine Kombination aus beiden benutzen.

## VIEL SPASS MIT DEN NÄCHSTEN AUSGABEN VON TRIVIAL PURSUIT™



“Bitte Herr”, erwiderte Oliver, “ich möchte noch etwas mehr”.

CHARLES DICKENS, *Oliver Twist*



Fragen und Antworten der Trivial Pursuit, Junior Edition unter Copyright von

© 1985 Horn Abbot International Ltd.,

Ein Horn Abbot Spiel, lizenziert von Horn Abbot International Limited, Eigentümer des Warenzeichens, 'Trivial Pursuit'.  
In Lizenz hergestellt von Crayston Print and Packaging Limited, Colchester, Essex, England, Vertrieb durch Tonka Int. Inc, Deutsche Niederlassung, Klöcknerstrasse 1, D-6054 Rodgau 3, Deutschland.

Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.