

ZIEL DES SPIELS

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

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 Kartensatz aus und stellt sie in die Kartenhalter.
- 3. 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, 300 Karten mit Fragen und Antworten, 2 Kartenhalter, 1 Würfel, 6 Wissensspeicher und 36 farbige Wissensecken.

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

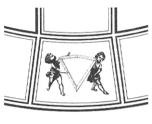
Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, so ist er weiter an der Reihe: Er kann erneut würfeln, ziehen und weitere Fragen beantworten.

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 Wissensecke zeigen. Wenn ihr auf einem dieser Eckfelder landet und die Frage der passenden Kategorie richtig beantwortet habt, könnt ihr euch eine Wissensecke in dieser Farbe in den Wissenspeicher 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 Wissensecke zu gewinnen.

Solltet ihr im weiteren Verlauf des Spiels wieder auf einem Eckfeld landen, dessen farbige Wissensecke 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 Wissensecke 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 Wissensecke dazugewonnen!



"Springer"-Feld

DER SIEGER

Sobald ihr von jeder Kategoriefarbe eine Wissensecke 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 Wissensecke 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 Wissensecke zu

gewinnen. Ihr könnt bereits dann eine Wissensecke 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 Wissensecken 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.



40829156

Die Fragen dieser Trivial Pursuit Edition unterliegen © 2000 3D-Licensing.