

# Trivial Pursuit™

## WORLDWIDE

### SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielbrett, 300 Karten mit Fragen und Antworten, 18 Worldwide-Karten, 1 Kartenhalter, 6 Wissensspeicher, 36 farbige Wissenssecken und 1 Würfel.

### ANZAHL DER SPIELER

Es können 2 oder mehr Spieler teilnehmen. Bei mehr als 6 Spielern werden möglichst gleichstarke Mannschaften gebildet (siehe Rückseite „Mannschaftsspiel“).

### DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel von Trivial Pursuit ist es, den eigenen Wissenspeicher möglichst schnell mit sechs verschiedenfarbigen Wissenssecken zu füllen. Dafür müssen Sie die Fragen aus sechs unterschiedlichen Kategorien zum Thema „Rund um die Welt“ richtig beantworten. Wenn Sie Ihren Wissenspeicher komplett gefüllt haben, kehren Sie zum sechseckigen Zentrumsfeld zurück. Gelingt es Ihnen dort, die abschließende Masterfrage korrekt zu beantworten, haben Sie das Spiel gewonnen!

### SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler (bzw. jede Mannschaft) wählt sich einen leeren Wissenspeicher als Spielstein aus und stellt ihn auf das Zentrumsfeld des Trivial Pursuit-Rades.
2. Nehmen Sie den dicksten Kartensatz und sortieren Sie die 18 Worldwide-Karten heraus. Die übrigen Fragenkarten stecken Sie danach in den Kartenhalter.
3. In diesem Spiel gibt es 18 spezielle Worldwide-Karten: 6 Bordkarten, 6 Erste Klasse-Karten und 6 Reisepass-Karten (siehe hierzu „Die Worldwide-Karten“). Diese Karten stellen eine zusätzliche Variante zum Spiel dar, die Sie aber nicht benutzen müssen. Teilen Sie an jeden Spieler (bzw. an jede Mannschaft) ein Karte jeder Sorte aus. Übrig bleibende Karten werden aus dem Spiel genommen oder ebenfalls unter den Spielern gleichmäßig aufgeteilt - je nach Lust und Laune!
4. Die Spielreihenfolge wird ausgewürfelt. Jeder würfelt einmal. Wer die höchste Augenzahl erreicht, ist als Erster am Zug. Danach ist der jeweils linke Nachbar an der Reihe.

### SPIELABLAUF

1. Wenn Sie am Zug sind, würfeln Sie.
2. Ziehen Sie Ihren Wissenspeicher 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 Wissenspeicher gelandet ist. Die Kategorien können Sie den Seitenklappen des Packungsuntersatzes entnehmen. Die Antworten zu den Fragen stehen auf der Rückseite der jeweiligen Karte. Sollten Sie während des Spiels mit Ihrem Wissenspeicher im Zentrum des Trivial Pursuit-Rades landen, gilt dies als Joker-Feld: Sie wählen die Kategorie aus, zu der Sie eine Frage beantworten möchten.*

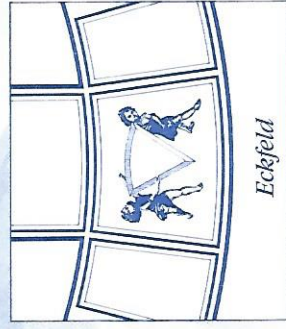
### DIE ANTWORT IST RICHTIG

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.

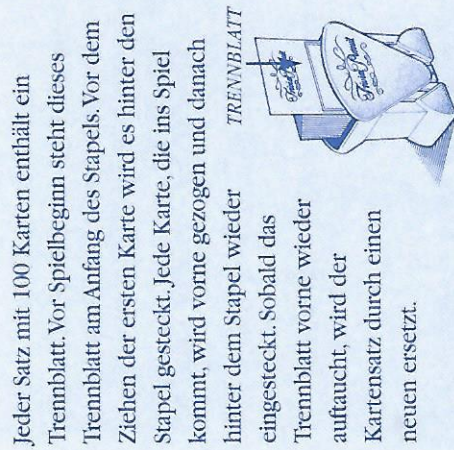
### DIE ANTWORT IST FALSCH

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

### DIE ECKFELDER



Auf dem äußeren Kreis des Trivial Pursuit-Rades gibt es sechs Eckfelder, die jeweils eine große farbige Wissenssecke zeigen. Wenn Sie auf einem dieser Eckfelder landen und die Frage der passenden Kategorie richtig beantwortet haben, können Sie sich eine Wissenssecke dieser Farbe in Ihren Wissenspeicher stecken. Danach sind Sie weiter am Zug und dürfen wieder würfeln und ziehen. Kommen Sie die Frage auf dem Eckfeld nicht korrekt beantwortend, müssen Sie auf Ihren nächsten Zug warten und dann erst einmal von diesem Eckfeld weg



Jeder Satz mit 100 Karten enthält ein 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.

## ANZAHL DER SPIELER

Es können 2 oder mehr Spieler teilnehmen. Bei mehr als 6 Spielern werden möglichst gleichstarke Mannschaften gebildet (siehe Rückseite „Mannschaftsspiel“).

## DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel von Trivial Pursuit ist es, den eigenen Wissensspeicher möglichst schnell mit sechs verschiedenfarbigen Wissenssecken zu füllen. Dafür müssen Sie die Fragen aus sechs unterschiedlichen Kategorien zum Thema „Rund um die Welt“ richtig beantworten. Wenn Sie Ihren Wissensspeicher komplett gefüllt haben, kehren Sie zum sechseckigen Zentrumsfeld zurück. Gelingt es Ihnen dort, die abschließende Masterfrage korrekt zu beantworten, haben Sie das Spiel gewonnen!

## SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler (bzw. jede Mannschaft) wählt sich einen leeren Wissensspeicher als Spielstein aus und stellt ihn auf das Zentrumsfeld des Trivial Pursuit-Rades.
2. Nehmen Sie den dicksten Kartensatz und sortieren Sie die 18 Worldwide-Karten heraus. Die übrigen Fragenkarten stecken Sie danach in den Kartenhalter.
3. In diesem Spiel gibt es 18 spezielle Worldwide-Karten: 6 Bordkarten, 6 Erste Klasse-Karten und 6 Reisepass-Karten (siehe hierzu „Die Worldwide-Karten“). Diese Karten stellen eine zusätzliche Variante zum Spiel dar: die Sie aber nicht benutzen müssen. Teilen Sie an jeden Spieler (bzw. an jede Mannschaft) ein Karte jeder Sorte aus. Übrig bleibende Karten werden an dem Spiel genommen oder ebenfalls unter den Spielern gleichmäßig aufgeteilt – je nach Lust und Laune!
4. Die Spielreihenfolge wird ausgewürfelt: Jeder würfelt einmal. Wer die höchste Augenzahl erreicht, ist als Erster am Zug. Danach ist der jeweils linke Nachbar an der Reihe.

## 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.*

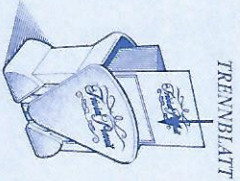
## DER WEG ÜBER DAS SPIELBRETT

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 beliebige viele Wissensspeicher stehen. Hier gibt es kein „Rauswerfen“!

Jeder Satz mit 100 Karten enthält ein 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.



*Sie wählen die Kategorie aus, zu der Sie eine Frage beantworten möchten.*

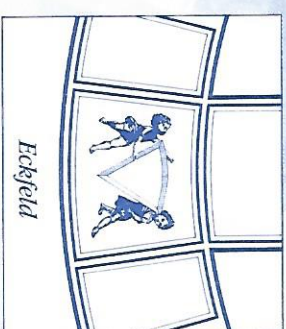
## DIE ANTWORT IST RICHTIG

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.

## DIE ECKFELDER



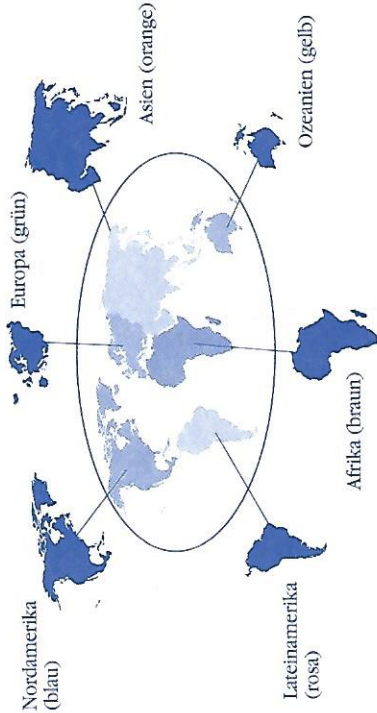
Auf dem äußeren Kreis des Trivial Pursuit-Rades gibt es sechs Eckfelder, die jeweils eine große farbige Wissenssecke zeigen. Wenn Sie auf einem dieser Eckfelder landen und die Frage der passenden Kategorie richtig beantwortet haben, können Sie sich eine Wissenssecke dieser Farbe in Ihren Wissensspeicher stecken. Danach sind Sie weiter am Zug und dürfen wieder würfeln und ziehen. Können 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. 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.

## „NOCHMAL WÜRFELN“-FELDER

Wenn Ihr Wissenspeicher 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.

## DIE KATEGORIEN

Die Fragen der sechs Kategorien beziehen sich auf die verschiedenen Kontinente:



Dabei müssen Sie in jeder Kategorie Fragen aus den unterschiedlichsten Themenbereichen beantworten, die sich auf den jeweiligen Kontinent beziehen: Von Unterhaltung über Sport und Politik bis zu den landesüblichen Gaumenfreuden ist alles dabei!

## SPIELEND

Sobald Sie von jeder Kategoriefarbe eine Wissenssecke in Ihrem Wissenspeicher 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 das Zentrumsfeld erreicht, wählen die anderen Spieler eine Kategorie aus - ohne sich vorher die nächste Karte anzusehen -, aus der Sie die Masterfrage beantworten müssen.

Wenn Sie Ihre Masterfrage nicht richtig beantworten können, müssen Sie das Zentrumsfeld verlassen und es beim nächsten Zug noch einmal versuchen.

Wenn Sie die Masterfrage korrekt beantworten können, haben Sie das Spiel gewonnen. Glückwunsch - gut gemacht!

## GEDANKENSPIELE

### 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.

### Worldwide-Alternative

Die Mitspieler dürfen gemeinsam festlegen, in welcher Weise sie die Worldwide-Karten verwenden möchten. So können Sie die Karten z.B. ungleichmäßig an die Spieler bzw. Mannschaften verteilen, damit schwächere Spieler einen kleinen Vorsprung gegenüber den besonderen Schlauköpfen unter

## DIE WORLDWIDE-KARTEN

Für die echten Globetrotter unter-Ihnen gibt es in dieser Edition drei Arten besonderer Spielkarten, die Ihrer Trivial Pursuit-Weltreise eine ganz besondere Würze verleihen:

### Bordkarte

Wenn Sie von einem Eckfeld nur noch 1 oder 2 Felder entfernt sind (aus jeder Richtung und einschließlich der „Nochmal würfeln“-Felder), dürfen Sie Ihre *Bordkarte* ausspielen und sofort auf das Eckfeld ziehen, wo Sie ja vielleicht eine Wissenssecke dazugewinnen.

**Zum Beispiel:** Sie brauchen unbedingt noch eine grüne Wissenssecke, kommen aber einfach nicht auf das entsprechende Eckfeld. Sollten Sie also bereits darum kreisen und sich innerhalb der „2-Felder“-Zone befinden, spielen Sie Ihre *Bordkarte* aus, ziehen direkt auf das Feld und beantworten die Frage (hoffentlich) richtig!

### Erste Klasse

Sollten Sie auf einem Eckfeld eine Frage nicht beantworten können, machen Sie es sich doch einfach etwas bequemer, indem Sie Ihre *Erste Klasse-Karte* ausspielen. Danach wählt ein Mitspieler zwei andere Fragen derselben Fragenkarte aus (die dann natürlich zu anderen Kategorien gehören) und liest sie Ihnen vor. Wenn Sie eine der beiden Fragen korrekt beantworten können, gewinnen Sie die Wissenssecke der Farbe, auf deren Eckfeld Sie gerade stehen. Legen Sie die *Erste Klasse-Karte* ab und setzen Sie das Spiel wie gewohnt fort.

### Reisepass

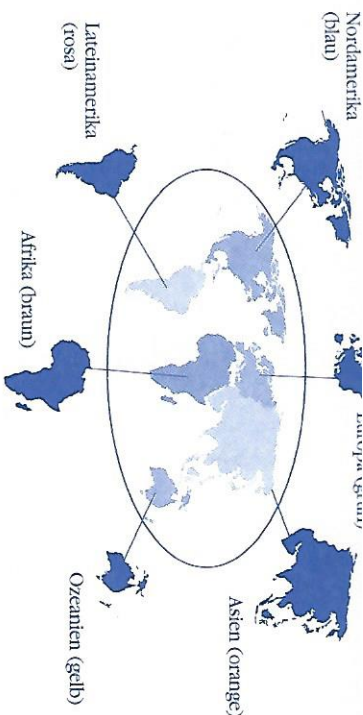
Sollte einer Ihrer Mitspieler auf einem Eckfeld eine Frage nicht richtig beantworten können und seine *Erste Klasse-Karte* nicht ausspielen, dürfen Sie Ihre *Reisepass-Karte* einsetzen, um die Wissenssecke selbst zu gewinnen. Verkünden Sie Ihren Mitspielern also, dass Sie jetzt Ihre *Reisepass-Karte* ausspielen und versuchen Sie, die Frage richtig zu beantworten.

- Wenn Sie die Frage richtig beantworten, dürfen Sie Ihre *Reisepass-Karte* behalten und sich die entsprechende Wissenssecke nehmen. War die Antwort aber falsch, verlieren Sie Ihren *Reisepass* und müssen ihn neben dem Spielbrett ablegen.

- Sollten mehrere Spieler gleichzeitig ihren *Reisepass* benutzen wollen, ist derjenige Spieler zuerst am Zug, der in der üblichen Reihenfolge (also linksherum) am nächsten neben dem Spieler sitzt, dem die ursprüngliche Frage gestellt wurde. Kann der erste Spieler die Frage nicht richtig beantworten, muss er seine *Reisepass-Karte* ablegen und der nächste Spieler in der Reihenfolge darf sein Glück versuchen.

Sobald alle Reisepass-Aktionen durchgeführt wurden, wird das Spiel mit dem Spieler fortgesetzt, der links neben dem ursprünglich gefragten Spieler sitzt.





Dabei müssen Sie in jeder Kategorie Fragen aus den unterschiedlichsten Themenbereichen beantworten, die sich auf den jeweiligen Kontinent beziehen. Von Unterhaltung über Sport und Politik bis zu den landesüblichen Gammelfreunden ist alles dabei!

## SPIELENDI

Sobald Sie von jeder Kategorie 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 das Zentrumsfeld erreicht, wählen die anderen Spieler eine Kategorie aus - ohne sich vorher die nächste Karte anzusehen -; aus der Sie die Masterfrage beantworten müssen.

Wenn Sie Ihre Masterfrage nicht richtig beantworten können, müssen Sie das Zentrumsfeld verlassen und es beim nächsten Zug noch einmal versuchen.

Wenn Sie die Masterfrage korrekt beantworten können, haben Sie das Spiel gewonnen. Glückwunsch - gut gemacht!

## GEDANKENSPIELE

### 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.

### Worldwide-Alternative

Die Mitspieler dürfen gemeinsam festlegen, in welcher Weise sie die Worldwide-Karten verwenden möchten. So können Sie die Karten z.B. ungleichmäßig an die Spieler bzw. Mannschaften verteilen, damit schwächere Spieler einen kleinen Vorsprung gegenüber den besonderen Schauköpfen unter Ihnen gewinnen.

### 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.

Eckfeld ziehen, wo Sie ja vielleicht eine Wissenssecke dazugewinnen.

**Zum Beispiel:** Sie brauchen unbedingt noch eine grüne Wissenssecke, kommen aber einfach nicht auf das entsprechende Eckfeld, sollten Sie also bereits darum kreisen und sich innerhalb der „2-Felder“-Zone befinden, spielen Sie Ihre *Bonkarte* aus, ziehen direkt auf das Feld und beantworten die Frage (hoffentlich) richtig!

### Erste Klasse

Sollten Sie auf einem Eckfeld eine Frage nicht beantworten können, machen Sie es sich doch einfach etwas bequemer, indem Sie Ihre *Erste Klasse-Karte* ausspielen. Danach wählt ein Mitspieler zwei andere Fragen derselben Fragenkarte aus (die dann natürlich zu anderen Kategorien gehören) und liest sie Ihnen vor. Wenn Sie eine der beiden Fragen korrekt beantworten können, gewinnen Sie die Wissenssecke der Farbe, auf deren Eckfeld Sie gerade stehen. Legen Sie die *Erste Klasse-Karte* ab und setzen Sie das Spiel wie gewohnt fort.



### Reisepass

Sollte einer Ihrer Mitspieler auf einem Eckfeld eine Frage nicht richtig beantworten können und seine *Erste Klasse-Karte* nicht ausspielen, dürfen Sie Ihre *Reisepass-Karte* einsetzen, um die Wissenssecke selbst zu gewinnen. Verkünden Sie Ihren Mitspielern also, dass Sie jetzt Ihre *Reisepass-Karte* ausspielen und versuchen Sie, die Frage richtig zu beantworten.



- Wenn Sie die Frage richtig beantworten, dürfen Sie Ihre *Reisepass-Karte* behalten und sich die entsprechende Wissenssecke nehmen. War die Antwort aber falsch, verlieren Sie Ihren *Reisepass* und müssen ihn neben dem Spielbrett ablegen.

- Sollten mehrere Spieler gleichzeitig ihren *Reisepass* benutzen wollen, ist derjenige Spieler zuerst am Zug, der in der üblichen Reihenfolge (also links herum) am nächsten neben dem Spieler sitzt, dem die ursprüngliche Frage gestellt wurde. Kann der erste Spieler die Frage nicht richtig beantworten, muss er seine *Reisepass-Karte* ablegen und der nächste Spieler in der Reihenfolge darf sein Glück versuchen.

Sobald alle Reisepass-Aktionen durchgeführt wurden, wird das Spiel mit dem Spieler fortgesetzt, der links neben dem ursprünglich gefragten Spieler sitzt.



Die Fragen dieser Trivial Pursuit Edition unterliegen dem Copyright © 2003 durch Horn Abbott International Limited. Ein Horn Abbott Spiel, lizenziert von Horn Abbott International Limited, Eigentümer des Warenzeichens „Trivial Pursuit“.  
Horn Abbott International Ltd., Villa Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.