

Trivial Pursuit™

GENUS™ EDITION

ZIEL DES SPIELS

Erreichen Sie mit Ihrem Wissensspeicher die 6 verschiedenen Eckfelder, beantworten Sie die Fragen richtig und sammeln Sie Wissenssecken. Wer dann noch im Zentrum des Rades die Masterfrage korrekt beantworten kann, hat gewonnen!

Jeder Satz mit 100 Karten enthält auch ein Trennblatt. Vor Spielbeginn steht dieses Trennblatt am Anfang des Kartenstapels. Bevor Sie die erste Karte ziehen, stecken Sie 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.

Achten Sie darauf, die Karten um hier abgebildet in Jen 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. Wählen Sie zwei der Kartensätze und stellen Sie jeweils einen in die beiden Karrenhaker.

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 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, an/der Ihr Wissensspeicher steht. Die Kategorien entnehmen Sie bitte 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 mochten.

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielbrett, 600 Karten mit Fragen und Antworten, 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. Haben Sie den äußeren Kreis erreicht, können Sie in beide Richtungen abbiegen. Planen Sie Ihre Züge gut, damit Sie immer auf einem Wissensbereich landen, der 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 „Rauswerten“!

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 Sie auf einem dieser Eckfelder landen und die Frage der passenden Kategorie richtig beantwortet haben, können Sie sich eine Wissenssecke in dieser Farbe in Ihren Wissensspeicher stecken. Danach sind Sie weiter am Zug und dürfen wieder würfeln und ziehen.



Eckfeld

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.

Sollten Sie im weiteren Verlauf des Spiels wieder auf einem Eckfeld landen, dessen hibrige 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 „SPRINGER“-FELDER

Auf dem äußeren Kreis des Rades finden Sie sechs Felder, die jeweils eine kleine farbige Wissenssecke zeigen. Sobald Sie mit Ihrer gewürfelten Augenzahl eines dieser „Springer“-Felder erreichen, können Sie direkt auf das dazugehörige Eckfeld springen. Jetzt müssen Sie nur noch die Frage richtig beantworten, und Sie haben eine Wissenssecke dazugewonnen!



"Springer"-Feld

DER SIEGER

Sobald Sie von jeder Kategoriefarbe eine Wissenssecke in Ihrem Wissensspeicher gesammelt haben, machen Sie sich auf den Weg zum Zentrum des Trivial Pursuit-Rades. Dieses Feld müssen Sie mit genauer Würfelzahl erreichen. Sollten Sie über das Feld „hinausschießen“, müssen Sie solange darum kreisen, bis Sie genau darauf landen.

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. 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.



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. Die Benutzung der "Springer"-Felder folgt hier den zuvor beschriebenen Regeln.



Durchmarsch: Da Sie nach jeder richtigen Antwort jeweils weiterwürfeln 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.



Die Fragen dieser Trivial Pursuit Edition unterliegen dem Copyright © 1999 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 France, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

119973009100156154

