

Trivial Pursuit™

50 JAHRE DEUTSCHLAND

ANZAHL DER SPIELER

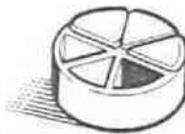
Es können 2 oder mehr Spieler teilnehmen. Bei mehr als 6 Spielern werden möglichst gleichstarke Mannschaften gebildet - siehe Rückseite.

SPIELAUSSTATTUNG

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

ZIEL DES SPIELS

Ziel von Trivial Pursuit ist es, den eigenen Wissensspeicher möglichst schnell mit sechs verschiedenfarbigen Wissenssecken zu füllen. Die Spieler müssen dazu Fragen aus den entsprechenden Bereichen richtig beantworten. Wer »einen Wissensspeicher komplett gefüllt hat, kehrt zum sechseckigen Zentrum zurück. Gelingt es ihm dort, die Abschlußfrage richtig zu beantworten, gewinnt er das Spiel.



Wissensspeicher

SPIELVORBEREITUNG

jeder Spieler wählt einen leeren Wissensspeicher als seinen Spielstein und stellt ihn auf das Spielbrett in das Zentrum des Trivial Pursuit-Rades.

Wählen Sie einen der drei Kartensätze aus und stellen Sie ihn in den Kartenhalter.

Alle Karten müssen mit der gleichen Seite in eine Richtung zeigen.



jeder Satz mit 100 Karten enthält auch ein

"Trennblatt". Vor Spielbeginn steht dieses Trennblatt am Anfang des Stapels. Vor dem Ziehen der ersten Karte wird das Trennblatt hinter den Stapel gesteckt. Jede Karte, die ins Spiel kommt, wird vorne gezogen und hinter dem Stapel weder eingesteckt. Achten Sie darauf, daß alle Karten immer in die gleiche Richtung zeigen. Sobald das Trennblatt vorne wieder auftaucht, muß der Kartensatz durch einen neuen ersetzt werden!

Die Spielreihenfolge wird ausgewürfelt; jeder würfelt einmal. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Danach ist jeweils der linke Nachbar an der Reihe.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht dann seinen Wissensspeicher um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Die volle Augenzahl muß gezogen werden.

Der erste Zug eines Spielers fährt immer vom Zentrum aus nach außen auf eine beliebige Speiche des Rades. Bei allen folgenden Zügen kann die Zugrichtung frei gewählt werden. Abbiegen ist erlaubt, es ist aber nicht möglich, in einem Zug vorwärts und rückwärts zu ziehen.

Auf einem Feld dürfen beliebig viele Wissensspeicher stehen.

LANDEN AUF EINEM FARBFELD

Landet der Wissensspeicher auf einem farbigen Feld, so zieht ein anderer Spieler die vorderste Karte aus dem Kartenhalter. Er liest dann die Frage in der Felderfarbe vor, auf der der Wissensspeicher steht. Die richtige Antwort steht auf der Rückseite der Karte. Angaben zu den einzelnen Kategorien finden Sie seitlich auf der Packungsunterseite.

- Antwort ist richtig

Kann der Spieler, der gewürfelt hat, die Frage richtig beantworten, so ist er weiter an der Reihe: Er darf erneut würfeln, ziehen und eine weitere Frage beantworten.

- Antwort ist falsch

Beantwortet der Spieler die Frage nicht oder falsch, so ist sein Zug beendet. Nach einer falschen Antwort ist der linke Nachbar mit Würfeln an der Reihe.

- Nach einer Antwort

Ist eine Frage beantwortet, egal ob richtig oder falsch, wird die Karte hinter der letzten Karte in den Kartenhalter eingesteckt.

LANDEN AUF EINEM ECKFELD

Jeder Spieler muß nun versuchen, durch geschicktes Ziehen auf den sechs Eckfeldern zu landen. Jedes Eckfeld ist mit einer farbigen Wissenssecke gekennzeichnet. Wer ein Eckfeld erreicht, muß die Frage in der entsprechenden Felder-Farbe beantworten.

Eckfeld



- Ist die Antwort richtig, darf der Spieler eine Wissenssecke in der Felderfarbe aufnehmen, in seinen Wissensspeicher setzen und das Spiel fortsetzen.
- Wer die Wissenssecke der Feldfarbe schon in seinem Speicher hat, muß die Frage trotzdem richtig beantworten, um weiter an der Reihe zu bleiben. Kein Spieler darf zwei Wissenssecken gleicher Farbe besitzen.
- Ist die Antwort falsch, so erhält der Spieler keine Wissenssecke, er muß vielmehr seinen Wissensspeicher im nächsten Zug vom Eckfeld wegziehen.

LANDEN AUF SONDERFELDERN

- Landet der Wissensspeicher eines Spielers auf einem der 6 grauen "Springer"-Felder, so setzt der Spieler seinen Spielstein auf das Eckfeld der Farbe, die auf dem grauen "Springer"-Feld abgebildet ist. Kann der Spieler die entsprechende Frage beantworten, so kann er eine Wissenssecke gewinnen.



"Springer"-Feld

- Erreicht ein Spieler im weiteren Spielverlauf das Zentrumsfeld (ohne alle 6 Wissenssecken zu besitzen), so muß er eine Frage beantworten, deren Kategorie er sich aber selbst aussuchen kann. Ist die Antwort richtig, ist der Spieler weiter an der Reihe.

TRIVIAL SPEZIAL



Durchmarsch! Da eine richtige Antwort immer eine weitere Frage erlaubt, ist es einem klugen Spieler möglich, das Spiel gleich in der ersten Runde zu gewinnen (sechs Wissenssecken plus Abschlußfrage). Tritt dieser Fall ein, so darf jeder Spieler, der noch nicht an der Reihe war, versuchen, das gleiche Ergebnis zu erzielen. Wenn das gelingt, gibt es mehrere Sieger, das Spiel endet unentschieden.



Prüfen und Wählen: Bevor Sie Ihre Wissenssecke ziehen, sollten Sie die verschiedenen Möglichkeiten kurz prüfen. Je nach Richtung, die Sie einschlagen, können Sie andere Kategorienfelder ansteuern; Sie werden sich wahrscheinlich nicht in allen Gebieten gleich gut auskennen. Vielleicht können Sie auch ein "Springer"-Feld erreichen und so direkt auf ein Kategorien-Feld ziehen, daß Ihnen noch fehlt.

Ganz besonders gilt das beim allerersten Zug. Prüfen Sie genau, auf welche Speiche Sie ziehen wollen: Je nach Speiche können Sie eine Kategorie Ihrer Wahl erreichen, vielleicht ein Gebiet, auf dem Sie sich sehr gut auskennen. Ausnahme; Wenn Sie eine 6 würfeln, können Sie direkt auf ein Eckfeld ziehen.

Gegen Ende des Spiels, wenn Sie das Zentrum ansteuern, aber zu hoch würfeln, können Sie ebenfalls eine Kategorie Ihrer Wahl erreichen. Halten Sie über dem Zentrum kurz an und wählen Sie die richtige Speiche.

SPIELENDEN

Nachdem ein Spieler seinen Wissenspeicher mit sechs verschiedenen Wissenssecken gefüllt hat, muß dieser clevere Kopf möglichst schnell das Zentrumsfeld mit genauer Augenzahl erreichen, um dort die Abschlußfrage zu beantworten.

- Gemeinsam wählen die anderen Spieler eine Kategorie aus und ziehen dann eine Karte.
- Kann der Siegesanwärter die Frage richtig beantworten, so endet das Spiel und er gewinnt!
- Beantwortet er aber die Frage falsch, so muß der Spieler das Zentrumsfeld verlassen. Erst wenn er das Zentrum erneut erreicht, kann er wieder versuchen, das Spiel zu gewinnen.

Nachfolgend finden Sie weitere Informationen zum Spiel und wie Sie auch in größeren Gruppen spielen können.



Hausregeln: Es gibt keine Zeitbegrenzung zur Beantwortung einer Frage. Darüber, und ob eine Frage vollständig richtig beantwortet worden ist, entscheiden die Mitspieler selbst - aber bitte vor Spielbeginn.

Die Spieler sollten ebenso gemeinsam festlegen, wie genau eine Antwort sein muß, um als richtig zu gelten. Wenn zum Beispiel nach einer Person gefragt wird, reicht dann der Nachname aus oder müssen Vor- und Nachname genannt werden.



Mannschaftsspiel: Trivial Pursuit eignet sich hervorragend als Mannschaftsspiel. Bis zu 36 Spieler können mitmachen (6 Spieler pro Team und, wenn sie es wünschen, übernimmt jeder eine Kategorie). Legen Sie auch fest, ob sich die Spieler einer Mannschaft untereinander beraten dürfen und wie lange. Falls ja sollte, um Mißverständnisse zu vermeiden, ein Mannschaftskapitän die offizielle Antwort nennen. Achten Sie auch darauf, daß nicht alle guten Spieler in einer Mannschaft sind.



Kürzere Spieldauer: In diesem Kurzspiel müssen die Spieler nicht die Eckfelder erreichen. Wer auf einem Kategorien-Feld eine Frage richtig beantwortet, erhält sofort die entsprechende Wissenssecke. Wer zuerst seine 6 Wissenssecken gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



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
Warenzeichen "Trivial Pursuit"
Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings Christ Church.

039940826100

