



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 (je 150 für Kinder und 150 für Erwachsene, 1 Kartenhalter, 1 Trennblatt, 1 Kartenleser, 6 Wissensspeicher, 36 farbige Wissenssecken, 1 Würfel und eine Übersichtskarte mit allen Disney-Filmen

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 seinen Wissensspeicher komplett gefüllt hat, kehrt zum Zentrum des Spielbretts zurück. Gelingt es ihm dort, die Abschlußfrage richtig zu beantworten, gewinne er das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt sich einen der Wissensspeicher als Spielstein aus und stellt ihn im Zentrum des Trivial Pursuit-Rades auf das Spielbrett.



In diesem Spiel sind zwei Kartensätze enthalten; ein blauer Kartensatz für ältere Spieler (ab 14 Jahre) und ein roter Kartensatz für jüngere Spieler. Stelle die Kartensätze in die Kartenhalter. Ihr müßt darauf achten, daß die Frage- und Antwortseiten jeweils nach innen zeigen, so daß von beiden Seiten eine Karte gezogen werden kann. Trennt die beiden Kartensätze voneinander, indem Ihr das Trennblatt zwischen die beiden Kartensätze steckt.



Jede Karte, die ins Spiel kommt, wird vorne gezogen und danach hinter den Kartensatz gesteckt, zu dem sie gehört. Achtet bitte darauf, daß alle Karten immer in die gleiche Richtung zeigen.

Die Karten müssen wie gezeigt im Kartenhalter stecken.

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 ziehe dann seinen Wissensspeicher um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Die volle Augenzahl muß gezogen werden.

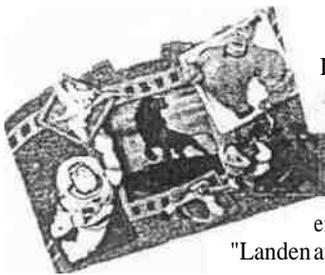
Der erste Zug eines Spielers führt immer vom Zentrum aus nach außen, auf einer beliebigen Speiche des Rades. Bei allen folgenden Zügen kann die Zugrichtung frei gewählt werden. Abbiegen ist erlaubt, es ist aber nicht möglich, in einem Zug vorwärts und rückwärts zu ziehen.

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 des entsprechenden Kartensatzes aus dem Kartenhalter und steckt sie in den Kartenleser. Er liest dann die Frage in der Felderfarbe vor, auf der der Wissensspeicher steht. Die Fragen für die älteren Spieler (also aus dem blauen Kartensatz) beziehen sich auf die verschiedenen Kategorien, die Ihr auf den Seiten der Packungsunterseite findet. Die Fragen aus dem roten Kartensatz für die jüngeren Spieler sind keinen Kategorien zugeordnet.

Auf den Rückseiten der Karten könnt Ihr Bilder sehen. Der **Spieler** der die Frage vorliest, sollte den Kartenleser so hochhalten, daß der ratende Spieler bzw. das ratende Team das Bild gut sehen kann. Auf allen Karten erscheinen die Antworten (im Fettdruck) unmittelbar hinter den Fragen.



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.

Hinweis: Landet der Wissensspeicher eines Spielers auf einem "Springer"-Feld, dann lest Ihr bitte den Abschnitt "Landen auf Sonderfeldern".

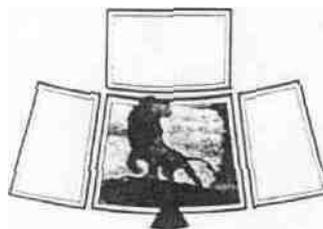
ANTWORT IST FALSCH

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

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 Farbe beantworten.

- Ist die Antwort richtig, darf der Spieler eine Wissenssecke in der Felderfarbe aufnehmen, in seinen Wissensspeicher setzen und das Spiel fortsetzen.
- Ist die Antwort falsch, so erhält der Spieler keine Wissenssecke, er muß vielmehr seinen Wissensspeicher im nächsten Zug vom Eckfeld wegziehen.
- 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.



Eckfeld

LANDEN AUF SONDERFELDERN

- Landet der Wissensspeicher eines Spielers auf einem der 6 "Springer"-Felder, so setze der Spieler seinen Spielstein auf das Eckfeld der Farbe, die auf dem "Springer"-Feld abgebildet ist. Kann der Spieler die entsprechende Frage beantworten, so kann er eine Wissenssecke gewinnen.
- Erreicht ein Spieler im weiteren Spielverlauf das Zentrumsfeld (ohne alle 6 Wissenssecken zu besitzen), so muß er eine Frage beantworten, deren Farbe er sich selbst aussuchen kann. Ist die Antwort richtig, ist der Spieler weiter an der Reihe.



"Springer"-Feld

SPIELENDE

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

TRIVIAL SPEZIAL



Durchmarsch: Da eine richtige Antwort immer eine weitere Frage erlaubt, ist es einem guten 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 und das Spiel endet unentschieden.



Prüfen und Wählen: Bevor die Spieler ihren Wissensspeicher ziehen, sollten sie die verschiedenen Möglichkeiten kurz prüfen. Je nach Richtung, die Ihr auf dem Trivial Pursuit-Rad einschlägt, könnt Ihr andere Farbfelder ansteuern. Ihr werdet Euch wahrscheinlich nicht in allen Gebieten gleich gut auskennen. Vielleicht könnt Ihr auch ein "Springer"-Feld erreichen, statt auf ein Farbfeld zu ziehen und eventuell an der Frage zu scheitern.

- Gemeinsam wählen die anderen Spieler eine Kategorie aus und ziehen dann eine beliebige Karte aus dem Kartensatz.

- 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.



 **Hausregeln:** Es gibt keine Zeitbegrenzung zur Beantwortung einer Frage. Darüber, und ob eine Frage vollständig richtig beantwortet worden ist, entscheidet Ihr selbst - vor Spielbeginn. Die Spieler sollten ebenso gemeinsam festlegen, wie genau eine Antwort sein muß, um als richtig zu gelten. Ebenso könnt Ihr verschiedene Regeln für die jüngeren und älteren Spieler festlegen.

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



© Disney.
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 Franc», Hastings, Christ Church, Barbados West Indies
0699730081000

