

Trivial PursuitTM für Kids

INHALT

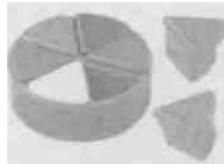
1 Spielbrett, 125 Karten mit Fragen inklusive Multiple-Choice-Antworten, 6 Wissensspeicher, 36 Wissenssecken und 1 Würfel.

DAS ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler dem es gelingt, durch richtiges Beantworten von Fragen seinen Wissensspeicher mit allen 6 Wissenssecken zu füllen und der dann noch im Zentrum des Rades die Masterfrage korrekt beantwortet, hat das Spiel gewonnen!

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler nimmt sich einen leeren Wissensspeicher und setzt ihn in das Zentrum des Trivial Pursuit-Rades.



Wissensspeicher

2. Ein Spieler mischt die Karten gut durch und legt den Stapel in das Fach des Schachteleinsatzes.

Die Karten müssen so in das **Fach** gelegt werden.

3. Der jüngste Spieler ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn (also linksherum) weiter.

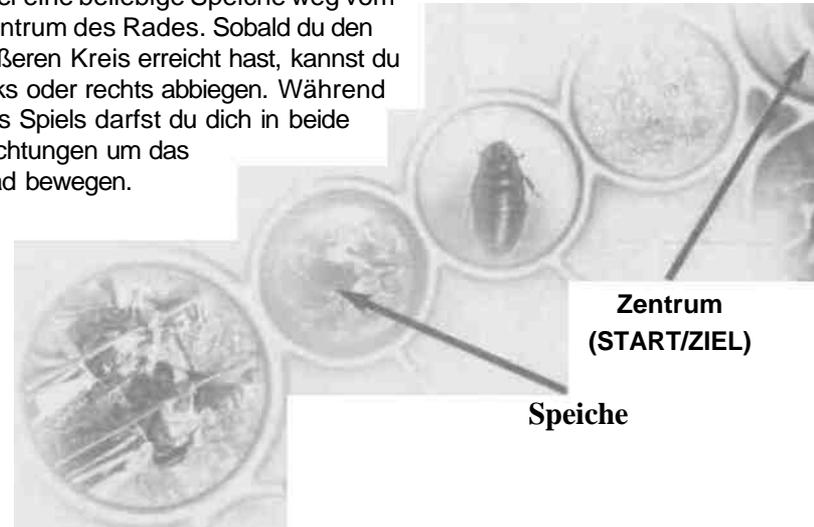
WENN DU AN DER REIHE BIST

1. Zuerst würfelst du.

2. Danach **bewegst du deinen Wissensspeicher** um so viele Felder auf dem Spielbrett vorwärts, wie du gewürfelt hast.

DIE REISE ÜBER DAS SPIELBRETT

Am Anfang des Spiels bewegst du dich über eine beliebige Speiche weg vom Zentrum des Rades. Sobald du den äußeren Kreis erreicht hast, kannst du links oder rechts abbiegen. Während des Spiels darfst du dich in beide Richtungen um das Rad bewegen.



Zentrum (START/ZIEL)

Speiche

Wenn du das nächste Mal würfelst, darfst du - wenn du möchtest - die Richtung ändern und wieder zurückgehen.

Du darfst allerdings nicht während eines Zugs die Richtung ändern. Wenn du z.B. eine 5 würfelst, darfst du nicht drei Felder vorwärts und dann zwei Felder wieder zurückgehen.

Um schnell auf die andere Seite des Rades zu gelangen, kannst du über die Speichen gehen. Das Zentrumsfeld zählt dabei als ein Feld.

Auf einem Feld dürfen beliebig viele Spieler stehen. Hier gibt es kein „Rauswerfen“.

3. **Beantworte eine Frage!**

Einer deiner Mitspieler zieht die unterste Karte vom Stapel und liest laut die Frage vor, die der Kategoriefarbe entspricht, auf der du mit deinem Wissensspeicher gelandet bist. Landest du z.B. auf einem grünen Feld, dann liest dein Mitspieler die Frage der grünen Kategorie vor.

Jede Frage ist so formuliert, dass dir drei mögliche Antworten vorgegeben werden. Die richtige Antwort ist fett gedruckt. Die verschiedenen Kategorien findest du auf den Seitenklappen der unteren Verpackungshälfte des Spiels.

DIE ANTWORT WAR RICHTIG!

Wenn du die Frage richtig beantworten kannst, bist du weiter an der Reihe. Du darfst so lange würfeln und weiterziehen, wie du die Fragen richtig beantworten kannst. Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl der Züge, die du hintereinander machen darfst.

Jedesmal wenn eine Frage durchgespielt wurde, legt der Mitspieler, der sie vorgelesen hatte, die Karte oben auf dem Stapel ab.

DIE ANTWORT WAR FALSCH!

Sorry! Wenn du die Frage falsch beantwortet hast, ist dein Zug zu Ende. Jetzt ist der links neben dir sitzende Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Eckfeld

DIE ECKFELDER

Rund um das Trivial Pursuit-Rad findet ihr sechs verschiedene Eckfelder.

Wenn du auf einem der sechs Eckfelder landest, die den sechs verschiedenen Kategorien entsprechen, und die Frage richtig beantworten kannst, hast du eine Wissenssecke der entsprechenden Farbe gewonnen. Stecke die Wissenssecke in deinen Wissensspeicher, würfel noch einmal und setze deinen Zug fort.

Kannst du die Frage auf dem Eckfeld nicht richtig beantworten, dann ist dein Zug zu Ende. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, kannst du entweder würfeln und auf ein anderes Feld ziehen oder einfach auf dem Eckfeld stehen bleiben und es mit der nächsten Frage dieser Kategorie probieren. Vielleicht hast

du ja diesmal mehr Glück und gewinnst die Wissenssecke!

Wenn du auf einem Eckfeld landest, dessen Wissenssecke du schon in deinem Wissensspeicher hast, dann kannst du nicht eine zweite Wissenssecke in dieser Farbe gewinnen. Tu einfach so, als ob es ein normales Feld wäre und versuche, die Frage richtig zu beantworten, um weiter am Zug zu bleiben.

Solltest du irgendwann einmal auf dem Zentrumsfeld des Rades landen, bevor du alle sechs Wissenssecken gesammelt hast, dann darfst du dir auf diesem Feld die Kategorie, zu der du eine Frage beantworten möchtest, selbst aussuchen.

WER GEWINNT DAS SPIEL?

Sobald du alle sechs verschiedenfarbigen Wissenssecken in deinem Speicher gesammelt hast, machst du dich auf den Weg zum Zentrumsfeld des Trivial Pursuit-Rades. Du musst dort nicht mit genauer Würfelzahl landen. Hast du z.B. eine 5 gewürfelt, benötigst aber nur **eine** 3 um das Feld zu erreichen, dann bleibst du einfach auf dem Zentrumsfeld stehen, sobald du die drei Felder gezogen bist. (Dies gilt aber nur dann, wenn du alle sechs Wissenssecken bereits gesammelt hast. Ansonsten musst du immer um die vollständige, gewürfelte Augenzahl weiterziehen.)

Sobald du mit deinen sechs Wissenssecken das Zentrumsfeld erreicht hast, wählen die anderen Spieler eine Kategorie aus, zu der du die Masterfrage beantworten musst. Sie dürfen sich vorher allerdings nicht die nächste Karte ansehen, um danach die Kategorie auszusuchen.

Wenn du die Frage nicht richtig beantworten kannst, bleibst du auf dem Zentrumsfeld einfach stehen und probierst es noch einmal, wenn du das nächste Mal an der Reihe bist.

Wenn du die Masterfrage richtig beantworten kannst, hast du das Spiel gewonnen! Spitze! Das hast du gut gemacht.

TRIVIAL SPEZIAL

Hausregeln



Einigt euch vor Beginn des Spiels auf die Zeit, in der ein Spieler seine Frage beantworten muss.

Wenn du glaubst, die richtige Antwort nicht zu kennen, dann rate doch einfach mal drauflos. Vielleicht erwischst du ja doch die richtige Antwort!

Mannschaftsspiel



Trivial Pursuit kann man auch gut in Mannschaften spielen. Jede Mannschaft darf sich über die richtige Antwort beraten. Die endgültige Antwort gibt dann der Mannschaftskapitän, den ihr vorher gemeinsam festgelegt habt.

Bei der Zusammenstellung der Mannschaften (natürlich vor dem Spiel) solltet ihr darauf achten, dass es gerecht zugeht: Jedes Team sollte gleichmäßig aus älteren und jüngeren Spielern bestehen, damit alle die gleichen Siegchancen haben.



100119607350

Die Fragen dieser Trivial Pursuit Edition unterliegen dem Copyright © 2001 durch Horn Abbot International Limited. Ein Hörn Abbot Spiel, lizenziert von Hörn Abbot International Limited. Eigentümer des Warenzeichens "Trivial Pursuit". Horn Abbot International Ltd., Villa Franca. Hastings Christ Clurcli Barbados WH»! Indies.

