



JUNIOR EDITION

Spielbeschreibung

Anzahl der Spieler; Es können 2 oder mehr Spieler an Trivial Pursuit teilnehmen. Bei mehr als 6 Teilnehmern werden möglichst gleichstarke Mannschaften gebildet.

SPIELAUSSTATTUNG

Trivial Pursuit enthält ein Spielbrett, 800 Frage- und Antwortkarten, 4 Kartenboxen, 6 runde Spielsteine, 36 Wissenssecken und einen Würfel.

ZIEL DES SPIELES

Ziel von Trivial Pursuit ist es, den Wissensspeicher möglichst schnell mit Wissenssecken zu füllen, wozu die Fragen aus den entsprechenden Bereichen richtig beantwortet werden müssen. Der Spieler, dessen Wissensspeicher als erster gefüllt ist, kehrt zum sechseckigen Zentrum zurück. Gelingt es ihm dort, die Abschlußfrage richtig zu beantworten, gewinnt er das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt einen Wissensspeicher als seinen Spielstein aus und legt 6 Wissenssecken, von jeder Farbe eine, vor sich hin. Diese Wissenssecken muß man sich während des Spielverlaufs verdienen.

Die Wissensspeicher werden zum Start in das Zentrum des Trivial Pursuit Rades auf das Spielbrett gestellt.

Jeder Spieler würfelt einmal; der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Danach kommt jeweils der Spieler zur Linken an die Reihe.

Die Farben der Fragebereiche bedeuten im einzelnen:

- Blau** Land und Leute
- Pink** Rock und Pop
- Gelb** Technik und Wissenschaft
- Braun** Kultur und Geschichte
- Grün** Tiere und Pflanzen
- Orange** Sport und Hobby

SPIELABLAUF

Nachdem der erste Spieler gewürfelt hat, setzt er seinen Spielstein (Wissensspeicher) aus dem Zentrum auf einer beliebigen Speiche des Rades um die entsprechende Anzahl von Feldern nach außen. Er landet dabei z.B. auf einem blauen Feld.

Nun wird ihm die blaue Frage von einer Frage- und Antwortkarte von einem Mitspieler vorgelesen. Kann er die Frage richtig beantworten, darf er noch einmal würfeln; ist die Antwort nicht richtig, ist sein Mitspieler zur Linken mit Würfeln an der Reihe,

Die Frage- und Antwortkarten werden jeweils abwechselnd aus den Kartenboxen von vorn der Reihe nach gezogen und nach Gebrauch wieder hinten eingeordnet. Mischen ist nicht erforderlich. Jeder Spieler muß nun versuchen, durch geschicktes Setzen auf ein Eckfeld zu

gelangen. Die Eckfelder sind jeweils die durch farbige Wissenssecken markierten Schnittpunkte von den 6 Speichen mit dem äußeren Rad.

Kommt ein Spieler auf ein Eckfeld und kann die Frage beantworten, so darf er seinen Wissensspeicher mit der entsprechenden Wissenssecke, die noch vor ihm liegt, versorgen.

Er muß nun noch auf die restlichen Eckfelder gelangen, um so - Frage jeweils richtig beantwortet - seinen Wissensspeicher nach und nach zu füllen.

Das Setzen kann grundsätzlich in jede Richtung erfolgen: auf dem äußeren Rad, abknickend auf eine Speiche, von einer Speiche über das Zentrum auf eine andere Speiche. Das Zentrum ist ein neutrales Feld, bei dem sich der auf ihm verweilende Spieler den Fragebereich alleine aussuchen kann. Die besonders gekennzeichneten silbernen Würfelfelder (12 Felder auf dem Rad) gestatten dem Besucher ein nochmaliges Würfeln, ohne eine Frage beantworten zu müssen.

S P I E L E N D E

Nachdem ein Spieler seinen Wissensspeicher mit 6 Wissenssecken gefüllt hat, (Gratulation dazu!), muß der "Alleswisser" möglichst schnell in das Zentrum des Rades zurückkehren, um dort die Abschlußfrage zu beantworten. Beim Würfeln muß für den Spielzug ins Zentrum die exakt erforderliche Augenzahl erzielt werden - bei einer höheren Augenzahl gilt das Zentrum als nicht erreicht; ein weiterer Versuch ist erforderlich.

Gemeinerweise bestimmen jedoch seine Mitspieler den Fragebereich noch bevor die Karte aus der Box gezogen wird. Kann der Siegesanwärter die Frage richtig beantworten, so steht der Sieger fest; wird die Antwort jedoch nicht als richtig akzeptiert, so muß der Siegesanwärter das Zentrum bei seinem nächsten Würfeln wieder verlassen, um dann einen neuen Versuch zu starten,

Da eine richtige Antwort immer ein weiteres Setzen bedeutet, kann es vorkommen, daß ein Spieler gleich beim ersten Zug alle Fragen beantwortet und gewinnt.

In diesem Fall darf jeder Spieler, der noch nicht an der Reihe war, würfeln und versuchen, das gleiche Ergebnis zu erzielen. Bei einem Gleichstand entscheidet ein weiteres Spiel.

Spieltips

Das Setzen über das Zentrum hinweg gibt dem Spieler die Möglichkeit, sich den Fragebereich selbst aussuchen zu können, da die Reihenfolge der Farben auf den Speichen unterschiedlich ist.

Ein Feld kann von mehreren Wissensspeichern gleichzeitig genutzt werden.

Es gibt keine Zeitbegrenzung zur Beantwortung einer Frage. Darüber, und ob eine Frage vollständig richtig beantwortet worden ist, entscheiden die Mitspieler selbst.

TRIVIAL PURSUIT
EDITION

GENUS™
Komplett-Set
Mit Spielbrett

JUNIOR
Komplett-Set
Mit Spielbrett

TV-AUSGABE
Komplett-Set
Mit Spielbrett

KINDER
Medium-Set
Mit Spielbrett

EVERGREEN
Medium-Set
Mit Spielbrett

JUNIOR
Kartensatz

GENUS™ II
Kartensatz

HOLIDAY
Kartensatz

DISNEY
Mini-Kartensatz

REISE-AUSGABE
Komplett-Set

	BLAU	PINK	GELB	BRAUN	GRÜN	ORANGE
GENUS™ Komplett-Set Mit Spielbrett	ERDKUNDE	UNTERHALTUNG	GESCHICHTE	KUNST UND LITERATUR	WISSENSCHAFT UND TECHNIK	SPORT UND VERGNÜGEN
JUNIOR Komplett-Set Mit Spielbrett	LAND UND LEUTE	ROCK UND POP	TECHNIK UND WISSENSCHAFT	KULTUR UND GESCHICHTE	TIERE UND PFLANZEN	SPORT UND HOBBY
TV-AUSGABE Komplett-Set Mit Spielbrett	NUMMELN UND SPIELFILM	MUSIK UND UNTERHALTUNG	VERTRAUTE GESICHTER	KRIMIS UND SERIEN	BILDER UND DATEN	SPORT UND SPIELE
KINDER Medium-Set Mit Spielbrett	COMICS UND MÄRCHEN	LIEDER UND GEDICHTE	SPORT UND SPIELE	PFLANZEN UND TIERE	TECHNIK UND GEOGRAPHIE	KUNSTWERKE UND ALLELUIE
EVERGREEN Medium-Set Mit Spielbrett	SPORT UND UNTERHALTUNG	GESUNDHEIT UND ERNÄHRUNG	REISEN UND ERHOLUNG	PERSONEN UND BERÜHMTHEITEN	GESCHICHTE UND POLITIK	KULTUR
JUNIOR Kartensatz	LAND UND LEUTE	ROCK UND POP	TECHNIK UND WISSENSCHAFT	KULTUR UND GESCHICHTE	TIERE UND PFLANZEN	SPORT UND HOBBY
GENUS™ II Kartensatz	ERDKUNDE	UNTERHALTUNG	GESCHICHTE	KUNST UND LITERATUR	WISSENSCHAFT UND TECHNIK	SPORT UND VERGNÜGEN
HOLIDAY Kartensatz	TRAUMZIELE	RUNDUMS MITTELALTER	UNSERE NACHBARN	WINTERURLAUB	DURCH DEUTSCHE LANDE	REISERTIPS
DISNEY Mini-Kartensatz	MICKY MAUS UND MINNIE MAUS	DONALD, DAISY & DISNEY FAMILIE	ZEICHENTRICKFILME	SPIEL- UND TIERFILME	DISNEYWELT	LIEDER UND GESCHICHTEN
REISE-AUSGABE Komplett-Set	HÖREN UND SEHEN	ESSEN UND TRINKEN	REISEN	SPORT UND FREIZEIT	LAND UND LEUTE	ZEITGESCHIHEN



GENUS"	Das weltbekannte Original des unterhaltsamen Gesellschaftsspiels. Mit 4.800 Fragen und Antworten aus 6 Wissensbereichen. Für 2 oder mehr Spieler ab 15 Jahre.
JUNIOR	Jugendliche wissen ganz andere Dinge als Erwachsene. Daher wurde diese Ausgabe speziell für Jugendliche entwickelt. Mit 4.800 Fragen und Antworten aus 6 Wissensbereichen. Für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahre.
TV/AUSGABE	Durchforschen Sie Ihr Gedächtnis nach Dingen rund ums Fernsehen. Mit 4.800 Fragen und Antworten aus 6 Wissensbereichen. Für 2 oder mehr Spieler ab 15 Jahre.
KINDER	Jetzt können auch schon die Jüngsten spielend ihr Wissen testen. Mit extra großem Würfel und großen Wissenssecken für kleine Kinderhände. Enthält 1.500 Fragen und Antworten aus 6 Wissensgebieten. Für 2 oder mehr Spieler ab 6 Jahre.
EVERGREEN	Hier kommen aktive Senioren zum Zug. Mit 3.000 Fragen und Antworten aus 6 Wissensbereichen, die selbst die erfahrene Generation zum Nachdenken bringen. Für 2 oder mehr Spieler ab 45 Jahre.
JUNIOR	2.400 Fragen und Antworten zur Ergänzung eines Komplett- oder Medium-Sets. Für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahre.
GENUS" II	2.400 aktualisierte Fragen und Antworten zur Ergänzung eines Komplett- oder Medium-Sets. Für 2 oder mehr Spieler ab 15 Jahre.
HOLIDAY	Reisen Sie zu exotischen Plätzen oder durch deutsche Lande! Diese 2.400 Fragen und Antworten zur Ergänzung eines Komplett- oder Medium-Sets rühren Sie einmal rund um die Welt. Für 2 oder mehr Spieler ab 15 Jahre.
DISNEY	1.500 Fragen und Antworten rund um Micky Maus, Minnie Maus und ihre lustigen Freunde. Für 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahre.
REISE- AUSGABE	Der ideale Reisebegleiter, der Sie unterwegs mit 1.200 Fragen und Antworten unterhält. Für 2 oder mehr Spieler ab 15 Jahre.