

## ANZAHL DER SPIELER

Es können 2 oder mehr Spieler teilnehmen, Bei mehr als 4 Spielern werden möglichst gleichstarke Mannschaften gebildet - siehe Rückseite.

## SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielbrett, 250 Karten mit Fragen und Antworten, 4 Wissensspeicher, 24 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 seinen Wissensspeicher komplett gefüllt hat, kehrt zum sechseckigen Zentrum zurück. Gelingt es ihm dort, die Abschlußfrage richtig zu beantworten, gewinnt er das Spiel.



Wissensspeicher

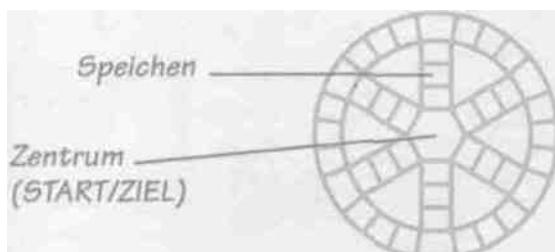
## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt einen leeren Wissensspeicher als seinen Spielstein aus und stellt ihn auf das Spielbrett, in das Zentrum des Trivial Pursuit-Rades. Die beiden Kartensätze werden gemischt und in das Fach des Schachteleinsatzes gestellt.

Der jüngste Spieler 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.



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 unterste Karte vom Stapel. Er liest dann die Frage in der Felderfarbe vor, auf der der Wissensspeicher steht. Achtung: Die sechs Farben sind auf die beiden Seiten einer Karte verteilt. Die richtige Antwort steht gleich unter der Frage. Die Kategorien stehen auf den Seiten der Schachtel.

- 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. Der linke Nachbar ist mit Würfeln an der Reihe.

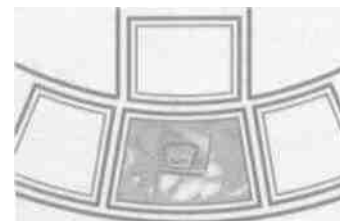
- Nach einer Antwort

Ist eine Frage beantwortet, egal ob richtig oder falsch, wird die Karte abgelegt - auf einen Ablagestapel.

## LANDEN AUF EINEM ECKFELD

Jeder Spieler muß nun versuchen, durch geschicktes Ziehen auf den sechs Eckfeldern zu landen. Wer ein Eckfeld erreicht, muß die Frage in der entsprechenden Farbe beantworten.

Auf Eckfeldern Wissenssecken gewinnen



- 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, sein Zug ist beendet. Im nächsten Zug kann er entweder seinen Wissensspeicher *vom* Eckfeld wegziehen oder er kann stehen bleiben und eine neue Frage beantworten.

## DAS ZENTRUMSFELD

Landet ein Spieler auf dem Zentrumsfeld, mit weniger als 6 Wissenssecken in seinem Speicher, so muß er eine Frage beantworten, deren Farbe er sich aussuchen darf. Will ein Spieler über das Zentrumsfeld hinwegziehen, zählt es wie alle anderen als 1 Feld.

## SPIELENDE

Nachdem ein Spieler seinen Wissensspeicher mit sechs verschiedenen Wissenssecken gefüllt hat, muß der "Alleswisser" möglichst schnell das Zentrumsfeld erreichen (überzählige Würfelpunkte verfallen), 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 kann der Spieler stehen bleiben. Im nächsten Zug kann er erneut versuchen, eine Abschlußfrage zu beantworten und das Spiel zu gewinnen.

## TRIVIAL SPEZIAL



**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.

Bevor ein Spieler gar keine Antwort gibt, sollte er versuchen, zu raten. Die Trefferquote ist erstaunlich hoch,



**MANNSCHAFTSSPIEL** : Trivial Pursuit eignet sich hervorragend als Mannschaftsspiel. Bis zu 24 Spieler können mitmachen (6 Spieler pro Team). 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 in jeder Mannschaft junge und ältere Spieler sind.

Die Fragen dieser Trivial Pursuit Edition unterliegen dem Copyright © 1995 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 Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

