

Trivial Pursuit™

1980er

ZURUCK IN DIE ACHTZIGER JAHRE!

DAS GROSSE ZIEL

Beantworten Sie die Fragen aus 6 Kategorien zum Thema „80er Jahre“ und füllen Sie als erster Spieler alle 6 Fächer Ihres Wissensspeichers mit den verschiedenenfarbigen Wissenssecken. Wer dann noch im Zentrum des Rades die Masterfrage korrekt beantworten kann, hat gewonnen!

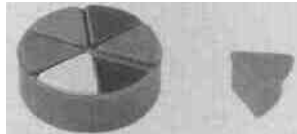
Jeder Satz mit 100 Karten enthält auch ein Trennblatt. Vor Spielbeginn steht dieses Trennblatt am Anfang des Kartenstapels. Bevor Sie die erste Karte ziehen, stecken Sie das Trennblatt hinter den Stapel. Nun werden die Karten zum Vorlesen der Fragen jeweils von vorne gezogen und danach hinten in den Stapel gesteckt. Sobald das Trennblatt vorne wieder auftaucht, können Sie den Kartensatz durch einen neuen ersetzen.



Achten Sie darauf, die Karten wie hier abgebildet in den Halter zu stecken.

DASTUNING

1. Jeder Spieler wählt einen leeren Wissensspeicher als seinen Spielstein aus und stellt ihn auf das Zentrumsfeld des Spielbretts.



Wissensecke

2. Wählen Sie einen Kartensatz aus und stellen Sie ihn in den Kartenhalter.
3. Bringen Sie die sechs 80er-Jahre-Aufkleber an den sechs Seiten des Symbolwürfels an.
4. Die Spielreihenfolge wird ausgewürfelt: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Danach ist jeweils der linke Nachbar an der Reihe.

GO! GO! GO!

1. Der erste Spieler würfelt.
2. Der Spieler zieht seinen Wissensspeicher um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Die volle Augenzahl muss gezogen werden.

3. Wenn Sie auf einem Farbfeld landen, beantworten Sie eine Frage!

Einer Ihrer Mitspieler zieht vorne aus dem Kartenhalter eine Karte und liest laut die Frage in der Felderfarbe bzw. der Kategorie vor, auf der Ihr Wissensspeicher gelandet ist. Die Kategorien können Sie den Seitenklappen des Packungsuntersatzes entnehmen. Weiter unten finden Sie außerdem eine Aufteilung der Kategorien und was sich dahinter verbirgt. Die Antworten zu den Fragen stehen auf der Rückseite der jeweiligen Karte. Bei Karten, deren Rückseite ein Bild zeigt, erscheinen die Antworten direkt unter den Fragen. Sollten Sie während des Spiels mit Ihrem Wissensspeicher im Zentrum des Trivial Pursuit-Rades landen, gilt dies als Joker-Feld: Sie wählen die Kategorie aus, zu der Sie eine Frage beantworten möchten.

DIE HARDWARE

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

DIE 6 TEMPEL DES WISSENS

- **NACHRICHTEN & EREIGNISSE:**
Berühmte und berüchtigte Ereignisse, die in den 80er Jahren Schlagzeilen machten.
- **KINO & TV:**
E.T. und Dallas - wer hat das nicht gesehen!
- **ZEITGEIST & SZENE:**
Asymmetrische Frisuren und schwarz-weißes Interieur - der 80er-Lifestyle!
- **PROMIS & STARS:**
Das Who's Who einer Dekade.
- **MUSIK & SHOW:**
Von Nena bis Cats - Entertainment total!
- **MEDAILLEN & REKORDE:**
„Albatros“ Michael Groß und „Becker-Rolle“ - die vergisst so schnell keiner.

WEGWEISER ZUM ZIEL

Der erste Zug eines Spielers führt immer vom Zentrum aus nach außen auf eine beliebige Speiche des Rades. Haben Sie den äußeren Kreis erreicht, können Sie in beide Richtungen abbiegen. Planen Sie Ihre Züge gut, damit Sie immer auf einem Wissensbereich landen, der Ihnen liegt.

Es ist nicht möglich, innerhalb eines Zuges vorwärts und rückwärts zu ziehen. Allerdings dürfen Sie bei Ihrem nächsten Zug die Richtung ändern und z.B. wieder auf der Speiche zurückgehen, von der Sie gerade kamen.

Wenn Sie schnell auf die gegenüberliegende Seite des Trivial Pursuit-Rades gelangen möchten, wählen Sie einen Weg über das Zentrum des Spielbretts. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Wissensspeicher stehen. Hier gibt es kein „Rauswerfen“!

VOLLTREFFER

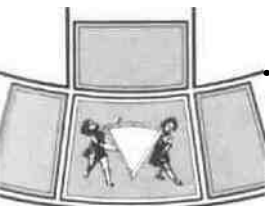
Wenn Sie die Frage richtig beantwortet haben, dann sind Sie weiter an der Reihe: Sie würfeln, ziehen und beantworten weitere Fragen. Dies geht so lange weiter, bis Sie eine Frage nicht richtig beantworten können.

SORRY, PECH GEHABT

Haben Sie die Frage falsch beantwortet, dann ist damit Ihr Zug zu Ende. Danach ist Ihr linker Nachbar mit Würfeln an der Reihe.

STRATEGISCH CLEVER

Auf dem äußeren Kreis des Trivial Pursuit-Rades gibt es sechs Eckfelder, die jeweils eine große farbige Wissenssecke zeigen.



Eckfeld

Wenn Sie alleine auf einem dieser Eckfelder landen und die Frage der passenden Kategorie richtig beantwortet haben, können Sie sich eine Wissenssecke in dieser Farbe in Ihren Wissensspeicher stecken. Danach sind Sie weiter am Zug und dürfen wieder würfeln und ziehen.

Konnten Sie die Frage auf dem Eckfeld nicht korrekt beantworten, müssen Sie auf Ihren nächsten Zug warten und dann erst einmal von diesem Eckfeld weg ziehen. Danach können Sie erneut versuchen das Feld zu erreichen, um eine Wissenssecke zu gewinnen.

Sollten Sie im weiteren Verlauf des Spiels wieder auf einem Eckfeld landen, dessen farbige Wissenssecke Sie bereits in Ihrem Speicher haben, behandeln Sie es als „normales“

Farbfeld und versuchen eine Frage zu beantworten, um weiter an der Reihe zu bleiben.

SCHNELLER ZUM ERFOLG

Auf dem äußeren Kreis des Rades finden Sie sechs Felder, die jeweils eine kleine farbige Wissenssecke zeigen. Sobald Sie mit Ihrer gewürfelten Augenzahl eines dieser Springerfelder erreichen, können Sie direkt auf das dazugehörige Eckfeld springen. Jetzt müssen Sie nur noch die Frage richtig beantworten, und Sie haben wieder eine Wissenssecke dazugewonnen!



DER SYMBOLWÜRFEL

Sie landen auf einem Farbfeld und neben der dazugehörigen Frage auf der Karte ist eines der sechs Symbole abgebildet. In diesem Fall muss Ihnen der Mitspieler, der Ihnen die Frage vorlesen soll, dies sofort mitteilen, bevor er Ihnen die Frage stellt.



Symbolwürfel

Jetzt müssen Sie die Frage beantworten. Ist Ihre Antwort richtig, dann haben Sie die Chance, einem Ihrer Mitspieler aus dessen Wissensspeicher eine Wissenssecke wegzuschnappen. Verkünden Sie Ihren Mitspielern, wessen Wissenssecke es sein soll und welche.

Nun versuchen Sie mit dem Symbolwürfel das Symbol zu werfen, das neben Ihrer Frage auf der Karte gezeigt ist. Haben Sie das richtige Symbol gewürfelt, dann dürfen Sie dem vorher benannten Mitspieler die Wissenssecke wegnehmen und mit Ihrem Zug wie gewohnt fortfahren.

Gelingt es Ihnen nicht, das richtige Symbol zu würfeln, fahren Sie ebenfalls mit Ihrem Zug fort, ohne einem Mitspieler eine Wissenssecke wegzunehmen.

Sollten Sie sogar auf einem Eckfeld gelandet sein, dann gewinnen Sie hier bei einer richtig beantworteten Frage die übliche Wissenssecke und können sogar durch den Symbolwürfel (wie oben beschrieben) noch eine zweite

Wissensecke dazu erobern.

Haben Sie die Frage falsch beantwortet, ist Ihr Zug zu Ende und Ihr linker Nachbar ist an der Reihe.

DAS GROSSE FINALE

Sobald Sie von jeder Kategoriefarbe eine Wissenssecke in Ihrem Wissensspeicher gesammelt haben, machen Sie sich auf den Weg zum Zentrum des Trivial Pursuit-Rades, um dort die abschließende Masterfrage zu beantworten. Sie müssen das Zentrumsfeld mit genauer Würfelzahl erreichen. Sollten Sie über das Feld „hinausschießen“ müssen Sie solange darum kreisen, bis Sie genau darauf landen.

Hat ein Spieler das Zentrumsfeld erreicht, wählen die anderen Spieler eine Kategorie aus - ohne sich vorher die nächste Karte anzusehen -, zu der der Siegesanwärter die Masterfrage beantworten muss. Falls die Masterfrage mit einem Symbol markiert ist, darf der Symbolwürfel an dieser Stelle nicht eingesetzt werden.

Kann der Spieler seine Masterfrage nicht richtig beantworten, muss er das Zentrumsfeld verlassen. Bei seinem nächsten Zug darf er es erneut versuchen. Hat der Spieler die Masterfrage richtig beantwortet, dann hat er das Spiel gewonnen. Glückwunsch!

GEDANKENSPIELE

Hausregeln

Vor Beginn des Spiels legen alle Mitspieler gemeinsam fest, wie viel Zeit ein Spieler für die Beantwortung der Fragen hat. Einigen Sie sich auch darüber, wie genau die Antwort sein muss. Es kann z.B. ausreichen, wenn ein Spieler nur den Nachnamen einer gesuchten Person wissen muss, um eine Wissenssecke zu gewinnen.

Kurzspiel

In dieser Spielvariante müssen Sie nicht erst auf einem Eckfeld landen, um eine Wissenssecke zu gewinnen. Sie können bereits dann eine Wissenssecke erhalten, wenn Sie auf einem üblichen Farbfeld landen und die Frage korrekt beantworten. Die Benutzung der Springerfelder und des Symbolwürfels folgt hier den üblichen Regeln.

Durchmarsch

Da Sie nach jeder richtigen Antwort jeweils weiter würfeln und ein neues Eckfeld erreichen können ist es möglich, gleich beim ersten Zug „durchzumarschieren“, alle 6 Wissenssecken zu sammeln und auch noch die Masterfrage zu beantworten. In diesem Fall ist das Spiel nicht sofort beendet, sondern auch alle nachfolgenden Spieler dürfen ihr Glück versuchen und so möglicherweise das Spiel mit einem Unentschieden beenden.



Die Fragen dieser Trivial Pursuit Edition unterliegen dem Copyright © 2000 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 Francs., Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

09002096100

