

Trivial Pursuit™

STAR WARS

SPIELREGELN

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, 350 Karten mit Fragen und Antworten, 4 Figuren-Wissensspeicher, 24 farbige Wissenssecken und 1 Würfel.

ZIEL DES SPIELS



Ziel von Trivial Pursuit ist es, den eigenen Figuren-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.

Figuren-Wissensspeicher

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt sich eine der klassischen Star Wars Figuren mit Wissensspeicher als Spielstein aus und stellt ihn im Zentrum des Trivial Pursuit-Rades auf das Spielbrett.

Stellen Sie die Kartensätze in die Kartenhalterung des Packungseinsatzes.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht dann seinen Wissensspeicher um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Die volle Augenzahl muß gezogen werden.

Der erste Zug eines Spielers führe 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 Wissenspeicher auf einem farbigen Feld, so zieht ein anderer Spieler die vorderste Karte aus dem Kartenhalter. Er liest dann die Frage in der Felderfarbe vor, auf der der Wissenspeicher steht. Angaben zu den einzelnen Kategorien finden Sie seitlich auf der Packungsunterseite .

Auf der Rückseite einiger Karten werden Sie Bilder vorfinden. Diese Karten sollten so hochgehalten werden, daß der ratende Spieler bzw. das ratende Team das Bild gut sehen kann. Auf diesen Karten erscheinen die Antworten (im Fettdruck) unmittelbar hinter den Fragen. Auf allen übrigen Karten stehen die Antworten wie üblich auf der Kartenrückseite.

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 Wissenspeicher eines Spielers auf einem "Nochmal würfeln"- oder "Hyperspace"-Feld, so beachten Sie 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. Die Eckfelder sind größer als die übrigen



Eckfeld

Felder und zeigen jeweils eine Abbildung zu der Kategorie in der entsprechenden Farbe. Wer ein Eckfeld erreicht, muß die Frage zu dieser Kategorie beantworten.

Ist die Antwort richtig, darf der Spieler eine Wissenssecke in der Felderfarbe aufnehmen, in seinen Figuren-Wissenspeicher setzen und das Spiel fortsetzen.

Ist die Antwort falsch, so erhält der Spieler keine Wissenssecke, er muß vielmehr seinen Wissenspeicher 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.

LANDEN AUF SONDERFELDERN

Landet der Wissensspeicher eines Spielers auf einem grauen "Nochmal würfeln"-Feld, so darf der Spieler noch einmal würfeln und das Spiel fortsetzen, ohne eine Frage beantworten zu müssen.



DIE HYPERSPACE-FELDER

Wenn der Wissensspeicher eines Spielers auf einem der beiden Hyperspace-Felder landet, dann kann dieser Spieler seinen Wissensspeicher auf jedes beliebige Feld bewegen, ohne erneut zu würfeln.



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.

TRIVIAL SPEZIAL



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



Prüfen und Wählen: Bevor Sie Ihren Wissensspeicher ziehen, sollten Sie die verschiedenen Möglichkeiten kurz prüfen.

Je nach Richtung, die Sie einschlagen, können Sie andere

Kategorienfelder ansteuern; Sie werden sich wahrscheinlich nicht in allen Gebieten gleich gut auskennen. Vielleicht können Sie auch ein Feld "Nochmal würfeln" erreichen, statt auf ein Kategorien-Feld zu ziehen und eventuell an der Frage zu scheitern.

Ganz besonders gilt das beim allerersten Zug. Prüfen Sie genau, auf welche Speiche Sie ziehen wollen: Je nach Speiche können Sie eine Kategorie Ihrer Wahl erreichen, vielleicht ein Gebiet, auf dem Sie sich sehr gut auskennen. Ausnahme: Wenn Sie eine 6 würfeln, können Sie direkt auf ein Eckfeld ziehen.

Gegen Ende des Spiels, wenn Sie das Zentrum ansteuern, aber zu hoch würfeln, können Sie ebenfalls eine Kategorie Ihrer Wahl erreichen! Halten Sie über dem Zentrum kurz an und wählen Sie die richtige Speiche.



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 es müssen Vor- und Nachname genannt werden.



SPIELENDEN

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.

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.

Nachfolgend finden Sie weitere Informationen zum Spiel und wie Sie auch in größeren Gruppen spielen können.



Mannschaftsspiel: Trivial Pursuit eignet sich hervorragend als Mannschaftsspiel. Bis zu 24 Spieler können mitmachen (6 Spieler pro Team und, wenn sie es wünschen, übernimmt jeder eine Kategorie).

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 nicht alle guten Spieler in einer Mannschaft sind.



Kürzere Spieldauer: In diesem Kurzspiel müssen die Spieler nicht die Eckfelder erreichen. Wer auf einem Kategorien-Feld eine Frage richtig beantwortet, erhält sofort die entsprechende Wissenssecke.

Wer zuerst seine 6 Wissenssecken gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

WICHTIGER HINWEIS

Die Figuren für die Wissensspeicher in diesem Spiel wurden aus hochwertigem Zinn hergestellt. Aufgrund dieses relativ weichen Materials könnten sich die Figuren bei Belastungen eventuell verbiegen. Sollte dies geschehen, so können Sie versuchen, die Figur vorsichtig in ihre ursprüngliche Form zurückzubiegen.

Um eine Beschädigung Ihres Spielbretts durch das Würfeln zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, den umgedrehten Deckel der Packung als Würfelunterlage zu verwenden.

© Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorisation.
All ® and ™ refer to USA Pat & TM Office.
Spiel © 1999 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.

