

# TRIVIAL PURSUIT

## HAUSPARTY

16+



KATEGORIEN:

MUSIK  
REISEN  
LIFESTYLE  
KULINARISCHES  
FILME UND SERIEN  
WER BIN ICH?

### INHALT:

Spielbrett, 300 Karten,  
1 Würfel, 6 Wissensspeicher,  
36 Wissenssecken.



### ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler, der von jeder Kategorie eine Wissenssecke erspielt und die finale Frage richtig beantwortet hat, gewinnt das Spiel!

### VORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt einen leeren Wissensspeicher und stellt ihn in die Mitte des Spielbretts.
- Wählt einen Spieler, der beginnt.



# SPIELVERLAUF

## Dein Spielzug

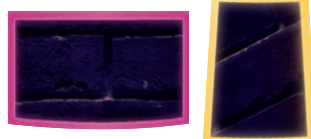
1. Würfle und ziehe um die gewürfelte Augenzahl vor.

- Du kannst in jede Richtung ziehen, aber du darfst dich in einem Zug nicht gleichzeitig vor- und rückwärts bewegen.
- Das Zentrum des Spielbretts zählt als ein Feld. Du kannst dich einfach darüber hinweg bewegen oder abbiegen und in eine andere Richtung weiterziehen.
- Wenn du genau im Zentrum landest, darfst du dir die Kategorie deiner Frage aussuchen.
- Wenn du auf einem **NOCHMAL WÜRFELN**-Feld landest, würfelst du noch einmal und ziehst in eine **beliebige** Richtung weiter.



2. Fragen beantworten.

Wenn du auf einem farbigen **Kategorie-Feld** landest, zieht der Spieler links von dir eine Karte und liest die Frage aus der Kategorie vor, auf der du gelandet bist.



- Hast du die Frage **richtig** beantwortet? Würfle noch einmal.
- Hast du die Frage **falsch** beantwortet? Dein Zug ist beendet.

Wenn du auf einem **Kategorie-Eckfeld** landest, zieht der Spieler links von dir eine Karte und liest die Frage aus der Kategorie vor, auf der du gelandet bist.



- Hast du die Frage **richtig** beantwortet?  
**Füge eine Wissenssecke dieser Farbe deinem Wissensspeicher hinzu!**
- Hast du die Frage **falsch** beantwortet? Dein Zug ist beendet.

**Hinweis:** In deinem nächsten Zug musst du dich von diesem **Kategorie-Eckfeld** entfernen, bevor du erneut darauf landest und dein Glück versuchen kannst.

3. Schieb die Karte wieder zurück unter den Kartenstapel.
4. Der Spieler links von dir ist nun an der Reihe.
5. Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Spieler alle Wissenssecken von jeder Farbe in seinem Wissensspeicher gesammelt hat.

## ANMERKUNGEN

- Du musst immer die gesamte Anzahl der gewürfelten Augen ziehen.
- Sobald du die Wissenssecke einer bestimmten Kategorie in deinem Wissensspeicher hast, kannst du keine weitere derselben Farbe erspielen. Natürlich kannst du aber weiterhin Fragen dieser Kategorie beantworten.

- Es dürfen beliebig viele Wissensspeicher auf dem selben Feld auf dem Spielbrett stehen.
- Du kannst eine Wissenssecke nur erspielen, wenn sich dein Wissensspeicher auf einem **Kategorie-Eckfeld** befindet.

## DAS SPIEL GEWINNEN

1. Wenn dein Wissensspeicher mit allen 6 Wissenssecken jeder Kategorie gefüllt ist, ziehst du als nächstes in die Spielbrettmitte. Diese musst du mit genauer Würfelzahl erreichen.
2. Hast du die Spielbrettmitte erreicht, dürfen die anderen Spieler die Kategorie deiner finalen Frage auswählen. Diese müssen sie aber wählen, bevor sie eine Karte ziehen.
- Wenn du die Frage **richtig** beantwortest, hast du gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!
- Wenn du die Frage **falsch** beantwortest, ist dein Zug beendet. Dein Wissensspeicher verbleibt jedoch in der Spielbrettmitte. Wenn du wieder am Zug bist, wählen die anderen Spieler erneut eine Kategorie für deine finale Frage. Versuche es so lange, bis du deine finale Frage richtig beantwortest und damit das Spiel gewinnst.



Winning Moves

Licensed by:



TRIVIAL PURSUIT, the associated logo, the distinctive design of the game board, trivia cards, game tokens, and scoring wedges are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 1981, 2023 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.  
Bitte bewahre diese Information für den künftigen Gebrauch auf.

Hergestellt von Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

[www.hasbro.com](http://www.hasbro.com)

[www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)

C72650230