TRIVIAL PURSUIT

ALTER 8+

2–6 SPIELER

Münster
Stadt des Westfälischen Friedens

INHALT:

1 Spielbrett, 100 Karten mit 600 Fragen und Antworten, 6 Wissensspeicher, 36 Wissensecken, 1 Würfel.

DAS ZIEL DES SPIELS:

Die Spieler versuchen, mit ihren Wissensspeichern die 6 verschiedenfarbigen Eckfelder zu erreichen, die Fragen richtig zu beantworten und auf diese Weise Wissensecken zu sammeln. Wer dann noch im Zentrum des Spielbretts die Masterfrage als Erster korrekt beantworten kann, hat gewonnen!

SPIELVORBEREITUNG:

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

2.) Die Spielreihenfolge wird ausgewürfelt: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

DER SPIELVERLAUF:

Der Spieler zieht seinen Wissensspeicher um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Die volle Augenzahl muss gezogen werden (auf einem Feld dürfen beliebig viele Wissensspeicher stehen). Der erste Zug eines Spielers führt immer vom Zentrum aus nach außen auf eine beliebige Speiche des Rades. Hat er den äußeren Kreis erreicht, kann er in beide Richtungen abbiegen. Man sollte seine Züge gut planen, um möglichst auf einem Wissensbereich zu landen, in dem man sich gut auskennt. Es ist nicht möglich, innerhalb eines Zuges vorwärts und rückwärts zu ziehen. Allerdings darf man bei seinem nächsten Zug die Richtung ändern und z. B. wieder auf der Speiche zurückgehen, von der man gerade gekommen ist. Wenn ein Spieler schnell auf die gegenüberliegende Seite des Spielbretts gelangen möchte, kann er auch den Weg über das Zentrum des Spielbretts wählen.

Wenn der Spieler auf einem Farbfeld landet, muss er eine Frage beantworten! Einer der Mitspieler zieht eine Karte und liest laut die Frage in der Farbe des Feldes bzw. der Kategorie vor, auf der der

Wissensspeicher steht. Die Kategorien kann man auch auf den Ecken des Spielfeldes nachlesen, und die Antworten zu den Fragen stehen auf der Rückseite der jeweiligen Karte. Sollte ein Spieler während des Spiels mit seinem Wissensspeicher im Zentrum des Spielbretts landen, gilt dieses als „Joker“-Feld: Der Spieler wählt selbst die Kategorie aus, zu der er eine Frage beantworten möchte.

DIE ANTWORT WAR RICHTIG:

Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, so ist er weiter an der Reihe: Er kann erneut würfeln, ziehen und weitere Fragen beantworten.

DIE ANTWORT WAR FALSCH:

Hat der Spieler die Frage nicht oder falsch beantwortet, ist sein Zug damit beendet. Danach ist der der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit seinem Zug an der Reihe.

„NOCHMAL WÜRFELN“-FELDER:

Wenn ein Spieler auf einem „Nochmal würfeln“-Feld landet, darf er noch einmal würfeln und seinen Zug in beliebiger Richtung fortsetzen, ohne eine Frage beantworten zu müssen. Sofern er kann, darf er direkt auf ein anderes „Nochmal würfeln“-Feld ziehen und damit so lange fortfahren, bis er auf einem Farb- oder Eckfeld gelandet ist.

DIE ECKFELDER:

Am Ende jeder Speiche befindet sich ein Eckfeld, welches jeweils eine farbige Wissensecke mit weißen Hintergrund zeigt. Wenn ein Spieler auf einem dieser Eckfelder landet und die Frage der passenden Kategorie richtig beantworten kann, darf er sich eine Wissensecke in dieser Farbe in seinen Wissensspeicher stecken. Danach ist dieser Spieler weiter am Zug und darf nochmal würfeln und ziehen. Konnte der Spieler die Frage auf dem Eckfeld nicht korrekt beantworten, muss er auf seinen nächsten Zug warten und dann erst einmal von diesem Eckfeld weg ziehen. Danach kann er erneut versuchen ein Eckfeld zu erreichen, um eine Wissensecke zu gewinnen. Sollte ein Spieler im weiteren Verlauf des Spiels wieder auf einem Eckfeld landen, dessen farbige Wissensecke er bereits in seinem Speicher habt, behandelt er es als „normales“ Farbfeld und versucht eine Frage zu beantworten, um weiter am Zug zu bleiben.

DER SIEGER:

Sobald ein Spieler von jeder Kategoriefarbe eine Wissensecke in seinem Wissensspeicher gesammelt hat, macht er sich auf den Weg zum Zentrum des Spielbretts. Dieses Feld muss er mit genauer Würfelzahl erreichen. Sollte er über das Feld hinausziehen, muss er es solange weiter versuchen, bis er genau darauf landet. Hat der Spieler das Zentrumsfeld erreicht, wählen die anderen Spieler die Kategorie aus – ohne sich vorher die nächste Karte anzusehen –, zu der der Siegesanwärter die Masterfrage beantworten muss. Kann der Spieler seine Masterfrage nicht richtig beantworten, muss er das Zentrumsfeld bei seinem nächsten Zug erst wieder verlassen und erneut versuchen, es zu erreichen. Wenn der Spieler es schafft, die Masterfrage richtig zu beantworten, hat er das Spiel gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

HASBRO and its logo and TRIVIAL PURSUIT, the associated logo, the distinctive design of the game board, trivia cards, game tokens, and the scoring wedges are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 1981, 2018 Hasbro. All Rights Reserved. Manufactured by Winning Moves International Ltd, 7 Praed Street, London W2 1NJ, UK. Distributed in the EU by Winning Moves International Ltd.

Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Licensed by Hasbro Gaming

Winning Moves