TRIVIAL PURSUIT

DER HERR DER RINGE

ALTER 8+ | 2–6 SPIELER

SPIELREGELN:
Für 2 bis 6 Spieler oder Teams / für ERWACHSENE.

ZIEL:
Ziel des Spiels ist es, die Fragen richtig zu beantworten, sich auf dem runden Spielfeld und über die Speichen vorwärts zu bewegen und verschiedenfarbige Wissensecken für jede richtig beantwortete Frage aus den sechs Kategorien zu sammeln. Der Sieger (oder das Siegerteam) gelangt ins Zentrumsfeld des Spielfelds und beantwortet die letzte entscheidende Frage (Masterfrage) aus einer von den Gegenspielern gewählten Kategorie richtig.

SPIELAUSSTATTUNG:
Spielbrett • 300 Frage-Antwort-Karten • 6 Wissensspeicher
• 36 Wissensecken • 1 Ring • 1 Ringgeist-Figur • 1 Würfel

SPIELAUFBAU:
- Wählen Sie einen Wissensspeicher und sechs Wissensecken, eine in jeder Farbe.
- Die Spielreihenfolge wird ausgewürfelt: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Alle Spieler beginnen im Zentrumsfeld des Spielbretts und bewegen sich die Speichen entlang vorwärts in Richtung des äußeren Kreises. Die Spieler dürfen sich in beide Richtungen bewegen.

SPIELVERLAUF:
1. Würfeln Sie und ziehen Sie um die gewürfelte Augenzahl vor. Sie können dabei in jede Richtung ziehen. Wenn Sie auf einem *Nochmal Würfeln*-Feld landen, würfeln Sie noch einmal und ziehen in eine beliebige Richtung.
2. Der Spieler links von Ihnen liest Ihnen die Frage aus der Kategorie vor, auf der Sie gelandet sind.
   a) Wenn Sie richtig antworten und auf keinem Eckfeld stehen, sind Sie nochmal am Zug.
   b) Wenn Sie richtig antworten und auf einem Eckfeld stehen, bekommen Sie die Wissensecke zur passenden Kategorienfarbe und dürfen erneut würfeln. Wenn Sie die Wissensecke schon besitzen, sind Sie erneut am Zug und erhalten keine Wissensecke dazu.
   c) Wenn Sie die Frage falsch beantworten, ist der nächste Spieler dran.

DIE KATEGORIEN SIND FARBLICH GEKENNZEICHNET:

VIOLETT:	Helden	**ORANGE:**	Orte und Geschichte
BLAU:	Bösewichte	**GELB:**	Waffen und Kriege
PINK:	Gegenstände	**GRÜN:**	Filmproduktion

ANMERKUNGEN:
- Bei jedem erneuten Würfeln dürfen Sie die Zugrichtung neu bestimmen. Versuchen Sie, die Eckfelder zu erreichen, um dort aus jeder der sechs Farbkategorien eine Wissensecke zu erlangen.
- Es ist nicht möglich, innerhalb eines Zuges vorwärts und rückwärts zu ziehen.
- Es muss immer die volle Augenzahl gezogen werden.
- Auf einem Feld dürfen beliebig viele Wissensspeicher stehen.

Wenn Sie auf einem Eckfeld eine Frage richtig beantworten, legen Sie eine gleichfarbige Wissensecken in Ihren Wissensspeicher. 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 Wissensecke zu gewinnen. Auf dem Spielbrett befinden sich 6 *Nochmal würfeln*-Felder. Landen Sie auf einem davon, würfeln Sie erneut und ziehen weiter.

ÜBER DAS ZENTRUMSFELD ZIEHEN:
Sie können über das Spielbrettzentrum ziehen und so mit Ihrem Wissensspeicher entweder auf die gegenüberliegende Seite gelangen oder im Zentrum „abbiegen“ und auf eine andere Speiche weiter ziehen. Wenn Sie genau im Zentrum landen, aber noch nicht genügend Wissenssteine gesammelt haben, um das Spiel zu gewinnen, dürfen Sie sich die Kategorie Ihrer Frage aussuchen.

DER SIEGER:
Sobald Sie aus jeder Farbkategorie eine Wissensecke in Ihrem Wissensspeicher gesammelt haben, machen Sie sich auf den Weg zum Zentrumsfeld des Trivial Pursuit-Rades. Dieses Feld müssen Sie mit genauer Würfelzahl erreichen. Sollten Sie über das Feld „hinausschießen”, müssen Sie solange darum kreisen, bis Sie genau darauf landen. Beantworten Sie dabei die Fragen aus den Kategorien, auf denen Sie landen. Hat ein Spieler das Zentrumsfeld erreicht, wählen die anderen Spieler die Kategorie aus, zu der der Siegeranwärter die Masterfrage beantworten muss.
Kann der Spieler seine Masterfrage nicht richtig beantworten, bleibt er auf dem Zentrumsfeld stehen. Bei seinem nächsten Zug kann er es erneut versuchen. Hat der Spieler die Masterfrage richtig beantwortet, dann hat er das Spiel gewonnen. Glückwunsch!

ANMERKUNG: 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 Wissensecken 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.

HAUSREGELN:

- Vor Beginn des Spiels legen alle Mitspieler gemeinsam fest, wieviel 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 Wissensecke zu gewinnen. Extrainformationen, die zur Erklärung in Klammern stehen, müssen nicht gegeben werden.
- Denken Sie daran, dass Raten immer besser ist, als Passen. Sie werden überrascht sein, was Sie am Ende doch alles wissen!
- TRIVIAL PURSUIT kann in Teams mit insgesamt bis zu 16 Personen gespielt werden. Versuchen Sie die Teams so aufzuteilen, dass in jedem eine Person ist, die als besonders stark in einer bestimmten Kategorie gilt. Das Team entscheidet die Antwort gemeinsam und, aus Übersichtsgründen, sollte immer der Teamkapitän die Antwort geben.

KURZSPIELVARIANTE:

Beschließen Sie vor Spielbeginn, dass nur fünf statt der üblichen sechs Wissensecken gesammelt werden sollen. Ansonsten bleibt der Spielverlauf wie gehabt.

REGELN FÜR EXPERTEN:

Diese Regeln sind für Spieler, die mit den drei Filmen und den Büchern äußerst vertraut sind. Sie machen das Spiel zu einer aufregenden Herausforderung, bei der das Böse von Ihnen Besitz ergreift, wenn Sie nicht schnell genug ans Ziel gelangen!

DER EINE RING:

Bei Spielbeginn gehört der Eine Ring niemandem.
Erlangt ein Spieler eine Wissensecke, erhält er oder sie den Einen Ring. Er befindet sich immer im Besitz desjenigen Spielers, der zuletzt eine Wissensecke erlangt hat. Wenn Sie eine Frage auf einem Eckfeld richtig beantworten, diese Wissensecke jedoch bereits besitzen, erhalten Sie den Einen Ring trotzdem und werden zum Ringträger.

WIE SIE DEN EINEN RING BENUTZEN:

Wenn Sie im Besitz des Einen Rings sind, dürfen Sie eine Frage, deren Antwort Sie nicht kennen, aussetzen und bekommen eine neue Frage. Antworten Sie richtig, sind Sie weiterhin an der Reihe; antworten Sie jedoch falsch, verlieren Sie eine Wissensecke Ihrer Wahl. Unter „Verlust von Wissensecken“ können Sie nachlesen, was geschieht, wenn Sie keine Wissensecken besitzen. Sie dürfen den Einen Ring nur einmal per Zug benutzen.

RINGGEIST:

Der Ringgeist steht zu Beginn im Zentrumsfeld. Sobald ein Spieler zum Ringträger wird, setzt der Ringgeist sich in Bewegung. Würfeln Sie jedes Mal, wenn ein Spieler eine Frage falsch beantwortet hat und sein Zug beendet ist. Der Ringgeist wird sich dann um diese Augenzahl vorwärtsbewegen (die *Nochmal würfeln*-Felder gelten hier nicht), bis er den Ringträger erreicht (an den anderen Spielern zieht er vorbei). Sobald der Ringgeist den äußeren Spielkreis erreicht hat, wird er hier verbleiben und darf die Speichen nicht wieder betreten.

Wenn der Ringgeist am Ende seines Zugs auf einem Feld mit einem Spieler landet, verliert dieser Spieler eine seiner Wissensecken (die er selber wählen darf). Befindet sich mehr als ein Spieler auf diesem Feld, verliert derjenige eine Wissensecke, der die meisten hat. Besitzen alle Spieler dieselbe Anzahl an Wissensecken, entscheidet derjenige, der zuletzt dran war, wer eine abgeben muss.

Wenn der Ringgeist auf dem Feld des Ringträgers landet, bleibt er mit dem Ringträger solange dort, bis der Eine Ring an einen anderen Spieler geht. Dieser Spieler verliert jedoch keine Wissensecke, muss aber während dieser Zeit aussetzen.

Wenn ein Spieler auf dem Feld des Ringgeists landet, eine Frage falsch beantwortet und somit dort verbleiben muss, verliert er ebenfalls eine Wissensecke. Antwortet er richtig, darf er unbehelligt weiterziehen.

VERLUST VON WISSENSECKEN:

Wenn ein Spieler eine Wissensecke abgeben muss, aber keine hat, wird er „vom Bösen verschlungen“ und ist raus aus dem Spiel.

DER SIEGER:

Der Sieger muss alle sechs Wissensecken und den Einen Ring besitzen und zusätzlich die Masterfrage im Zentrumsfeld (dem Schicksalsberg) richtig beantworten.

Wenn Sie nicht der Ringträger sind, müssen Sie zuerst auf eines der Eckfelder gelangen und die Frage richtig beantworten, um den Ring an sich zu nehmen. (Sie erhalten den Einen Ring, auch wenn Sie bereits alle Wissensecken besitzen).

© 2018 New Line Productions, Inc. All rights reserved. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings: The Two Towers, The Lord of the Rings: The Return of the King and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

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.

Herstellung über Winning Moves International Ltd, 7 Praed Street, London W2 1NJ, UK.
Vertrieb in der EU über Winning Moves International Ltd.

Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. C59921000

Hergestellt in Irland

Winning Moves

Licensed by Hasbro Gaming

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company