

## INHALT

Spielplan • 400 Karten  
(200 gelbe Karten für jüngere Spieler  
und 200 blaue Karten für ältere  
Spieler) • 2 Kartenhalter  
• 6 Wissensspeicher • 36 farbige  
Wissenstecken • 1 Würfel

# Trivial Pursuit

ALTER  
**8+**



FAMILIENEDITION

## DIE KATEGORIEN

-  **Erdkunde**
-  **Unterhaltung**
-  **Geschichte**
-  **Kunst und Literatur**
-  **Wissenschaft und Technik**
-  **Sport und Vergnügen**



## ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der zuerst sechs verschiedene Wissenstecken gesammelt und die finale Masterfrage richtig beantwortet hat, gewinnt.

## VORBEREITUNG

1. Entscheidet euch, ob jeder Spieler einzeln antritt oder ob ihr lieber in Teams spielen wollt.
2. Jeder Spieler bzw. jedes Team nimmt sich einen leeren Wissensspeicher und stellt ihn irgendwo auf das Zentrumsfeld. Das ist das runde Feld in der Mitte des Spielplans.
3. Steckt die gelben Karten für jüngere Spieler sowie die blauen Karten für ältere Spieler in ihre Kartenhalter. Achtet darauf, gelbe und blaue Karten nicht zu mischen. Jeder Spieler bzw. jedes Team darf entscheiden, ob es lieber mit den gelben oder mit den blauen Karten spielen möchte. Diese Entscheidung gilt dann fürs ganze Spiel.
4. Entscheidet, wer beginnt.



Das Spiel beginnt und endet auf dem Zentrumsfeld.

## WENN DU AN DER REIHE BIST

### 1. Würfle einmal.

- Du darfst mit deinem Wissensspeicher in jede beliebige Richtung ziehen. Dabei kannst du dich auf dem äußeren Kreis und auf den Speichen bewegen. Innerhalb eines Zuges darfst du nicht vor- und rückwärtsziehen. Erst in deinem nächsten Zug kannst du die Richtung wieder ändern.
- Ziehst du über das Zentrumsfeld, zählt dies als ein Feld.
- Landest du direkt auf diesem Feld, darfst du dir eine Kategorie auswählen, zu der du eine Frage beantworten möchtest.
- Landest du auf einem DUELL-Feld, wählst du einen Mitspieler und entscheidest dich für eine Kategorie, zu der du noch eine Frage beantworten musst. Beide müsst ihr nun eine Frage aus dieser Kategorie beantworten. Hast du die Frage korrekt beantwortet, erhältst du die entsprechende Wissenssecke. Braucht dein Mitspieler diese Wissenssecke ebenfalls und hat er die Frage korrekt beantwortet, erhält er ebenfalls die entsprechende Wissenssecke. Beantwortet dein Mitspieler die Frage aber falsch und besitzt er bereits die Wissenssecke dieser Kategorie, VERLIERT er sie wieder.
- Landest du auf einem NOCHMAL-WÜRFELN-Feld, würfelst du noch einmal und ziehst weiter.
- Würfelst du die JOKER-Ecke, suchst du dir auf dem Spielplan ein beliebiges Eckfeld aus und springst dorthin. Es macht nichts, wenn auf diesem Feld schon ein anderer Spieler steht. Stell dich einfach dazu.



2. Landest du auf einem Eckfeld, nimmt dein linker Nachbar die vordere Karte (gelb oder blau) aus dem Kartenhalter und liest die Frage der Kategorie vor, auf deren Eckfeld du gelandet bist. Du (oder einer deiner Teamkollegen) musst nun diese Frage beantworten.
  - Deine Antwort ist richtig? Nimm dir eine farblich passende Wissenssecke und stecke sie in deinen Speicher. Danach endet dein Zug.
  - Deine Antwort ist falsch? Versuch's beim nächsten Mal wieder. Danach endet dein Zug.
3. Der Spieler, der die Karte vorgelesen hat, steckt sie nach hinten in den Kartenhalter.
4. Jetzt ist dein linker Mitspieler an der Reihe. Auch er würfelt und zieht mit seinem Speicher. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler je eine Wissenssecke von jeder Farbe gesammelt hat. Du darfst von jeder Farbe nur eine Wissenssecke sammeln und in den Speicher stecken, aber du kannst natürlich weiterhin Fragen dieser Kategorie beantworten.

## WER GEWINNT?

### 1. Sobald dein Wissensspeicher mit 6 verschiedenen Ecken gefüllt ist, ziehst du zum Zentrumsfeld.

- Du musst genau auf diesem Feld landen. Ziehst du darüber hinweg, versuchst du es in deinen nächsten Zügen so lange erneut, bis du genau drauf landest.
- Beantworte währenddessen weitere Fragen, auch wenn du keine Wissenssecke mehr gewinnen kannst.
- Gewinnst du deine sechste und letzte Ecke zufällig auf dem Zentrumsfeld, musst du im nächsten Zug zunächst von dort wegziehen und dann wieder zurückkehren, um die Masterfrage für den Sieg zu beantworten.
- Denk daran: Würfelst du die Joker-Ecke, darfst du direkt auf das Zentrumsfeld springen.

### 2. Hast du mit deinem gefüllten Speicher das Zentrumsfeld erreicht, entscheiden sich deine Mitspieler zuerst für eine Kategorie, aus der du deine letzte Frage beantworten musst und nehmen dann die vordere Karte aus dem Kartenhalter. Dann wird dir die Frage dieser Kategorie vorgelesen. Spielt ihr in Teams, wählt natürlich das andere Team deine Kategorie aus.

- Hast du die Frage korrekt beantwortet, hast du gewonnen! Herzlichen Glückwunsch!
- Hast du die Masterfrage falsch beantwortet, musst du bei deinem nächsten Zug das Zentrumsfeld verlassen, um dann wieder dorthin zurückzukehren, um eine andere Masterfrage zu beantworten.

## GUT ZU WISSEN!

**Teamspiel!** Wie wäre es, wenn Kinder gegen Erwachsene antreten? Oder ihr bildet Teams, in denen jeweils alle Altersgruppen vertreten sind. Mit der Familienedition ist vieles möglich! Spielt mit einem Wissensspeicher pro Team, aber würfelt, zieht und beantwortet die Fragen gemeinsam. Spielt nur die gelben Karten, nur die blauen oder mischt sie kunterbunt durcheinander – ganz wie es euch gefällt!

### Es gibt zwei Arten, in eurer Lieblingskategorie Fragen zu beantworten.

Vielleicht seid ihr supergut in Geschichte, habt aber keine Ahnung von Unterhaltung. In der Familienedition gibt's zwei Situationen, in denen ihr euch eure Lieblingskategorie aussuchen könnt:

- Ihr würfelt eine Joker-Ecke.
- Ihr landet auf dem Zentrumsfeld.

### Auf einem Feld dürfen mehrere Wissensspeicher stehen.

**Die Fragekategorien bei Trivial Pursuit sind breit gefächert.** Wundert euch nicht, wenn ihr bei Sport und Vergnügen eine Frage zum Thema Kochen hört oder bei Erdkunde eine über Urlaub.

**Macht Trivial Pursuit zu eurem Spiel.** Spielt nach euren eigenen Hausregeln und legt vor jedem Spiel gemeinsam fest, wie ihr spielen möchtet: So könnt ihr zum Beispiel - egal wie alt ihr seid - abwechselnd die Fragen auf gelben und blauen Karten beantworten. Oder ihr begrenzt die Zeit zum Antworten. Oder ihr legt fest, wie genau eine Antwort sein muss. Ihr könnt auch jüngeren Spielern einen älteren „Paten“ zur Seite stellen, der bei der Beantwortung der Fragen hilft. Alle sollen Spaß am Spiel haben und die gleiche Chance auf den Sieg!

TRIVIAL PURSUIT, das dazugehörige Logo sowie die charakteristische Gestaltung von Spielplan, Fragenkarten, Spielsteinen und Wissenssecken sind eingetragene Marken von Hasbro.

© 1981, 2017 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

• Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.

consumerservice@hasbro.de

• Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinbergstrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch

• Verbraucherservice Österreich: Hasbro Österreich GmbH, Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de www.hasbro.ch

0619E1921 100

HASBROGAMING.COM

