

GEMEINSCHAFTSSPIEL

Alle Spieler spielen als Team zusammen. Welche Stufe erreicht ihr? Wie viele Fragen müsst ihr beantworten, bis ihr Wissenssecken aus allen sechs Kategorien habt? Je weniger Karten, desto höher eure Stufe!

Hinweis: Möchtet ihr euren eigenen Wissensstand prüfen? Dann spielt diese Herausforderung allein!

So geht's:

1. Stellt einen Wissensspeicher auf das Zentrumsfeld des Spielplans. Legt die Besserwisserchips beiseite. Im Gemeinschaftsspiel braucht ihr sie nicht.
2. Würfelt abwechselnd und bewegt den Wissensspeicher für das Team. Nun beantwortet ihr eine Frage, die zur Farbe des Feldes passt, auf dem ihr landet.
3. Der Spieler links vom Würfler liest die Frage vor. Er legt dann die Karte mit verdeckter Antwort vor sich hin, ohne die Antwort zu lesen. Liest er die Antwort, darf er sie erst verraten, wenn seine Teamkollegen geantwortet haben.
4. Legt die Karte nach jeder Antwort – egal, ob richtig oder falsch – beiseite. Diese Karten werden nach dem Spiel gezählt, um eure Stufe zu ermitteln!
5. Für jede richtige Antwort erhaltet ihr eine Wissenssecke. Ihr könnt nur eine Wissenssecke pro Farbe erhalten.
6. Es gibt keine Masterfrage. Habt ihr sechs Wissenssecken gesammelt, ist das Spiel vorbei!
7. Wie viele Karten habt ihr benötigt, um sechs Wissenssecken zu erhalten?

- ▶ **6-12 Karten: Genial**
- ▶ **13-18 Karten: Unglaublich**
- ▶ **19-24 Karten: Großartig**
- ▶ **25-30 Karten: Nicht schlecht**
- ▶ **31-36 Karten: Solide**
- ▶ **37-42 Karten: Gut**
- ▶ **43-48 Karten: Anfänger**
- ▶ **49+ Karten: Dummie**

WISSENSWERTES:

Ein Dummie ist eine Person, die einige Lücken im Allgemeinwissen hat, während ein Dummy eine Attrappe ist.

TRIVIAL PURSUIT und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 1981, 2026 Hasbro, Inc.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. eu.productcompliance@hasbro.com
Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de



1125G2660100

Hasbro
GAMES

Trivial Pursuit

INHALT: Spielplan • 200 Karten (1.200 Fragen) • 1 Würfel • 6 Wissensspeicher • 36 Wissenssecken • 15 Besserwisserchips aus Karton

13+
G2660
1-6+

ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst sechs verschiedene Wissenssecken gesammelt und die finale Masterfrage richtig beantwortet hat, gewinnt.

KATEGORIEN

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

WAS IST ANDERS BEI DIESEM SPIEL? Schaut euch die neuen Spielfelder an!

GETEILT: Wählt eine von zwei Fragen zum Beantworten aus.

JOKER: Wählt eine Frage aus einer beliebigen Kategorie aus.

BESSERWISSE: Nehmt euch einen Besserwisserchip, um später die Frage eines Mitspielers zu beantworten.

ALLE SPIELEN: Jeder hat die Chance, die gleiche Frage zu beantworten.

Außerdem weitere Möglichkeiten, Wissenssecken zu erhalten, SOWIE ein **GEMEINSCHAFTSMODUS**, in dem alle Spieler zusammenarbeiten!

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Drückt die Besserwisserchips aus dem Rahmen (dieser kann entsorgt werden).



MACHT EUCH BEREIT!

1. Wählt die Spielvariante aus:



- ▶ **EINZELN (2-6 Spieler):** Jeder spielt für sich, mit seinem eigenen Wissensspeicher.
- ▶ **TEAMS (4+ Spieler):** Zwei oder mehr Spieler teilen sich einen Wissensspeicher und treten als Team gegen andere Teams an.

2. Wählt euren Spielmodus aus:



KLASSISCHES SPIEL

Ihr erhaltet nur dann Wissenssecken, wenn ihr oder euer Team auf einem Wissenssecken- oder „Alle spielen“-Feld landet und die Frage richtig beantwortet. Das klassische Spiel dauert in der Regel länger (60+ min.)



EINFACHES SPIEL

Ihr erhaltet immer eine Wissenssecke, wenn ihr oder euer Team auf einem BELIEBIGEN Feld landet und die Frage richtig beantwortet. Das einfache Spiel ist in der Regel kürzer (45+ min.)

GEMEINSCHAFTSSPIEL

Der Spielablauf wird auf der Rückseite der Anleitung erklärt.

VORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan auf eine ebene Fläche.
2. Legt die einzelnen Kartenstapel mit den Antworten nach unten sowie den Würfel, die Wissenssecken und die Besserwisserchips neben den Spielplan.
3. Jeder Spieler (bzw. jedes Team) nimmt sich einen leeren Wissensspeicher und stellt ihn auf das Zentrumsfeld des Spielplans.

LOS GEHT'S!

Wer fängt an?

Der jüngste Spieler oder das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt, danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

WENN DU AM ZUG BIST

1. Würfle und ziehe deinen Wissensspeicher entsprechend viele Felder weit in eine beliebige Richtung.

- ▶ Du darfst während eines Zuges **nicht** die Richtung ändern.
- ▶ Du **darfst** bei deinem nächsten Wurf in eine andere Richtung ziehen.
- ▶ Das Zentrumsfeld zählt als ein Feld. Beginnt dein Zug dort, **kannst** du auf jeder der Speichen nach unten ziehen. Ziehst du bei deinem Zug über das Zentrumsfeld, **kannst** du auf jeder Speiche nach unten ziehen, AUSSER auf der, von der du gekommen bist.
- ▶ Auf einem Feld **dürfen** gleichzeitig mehrere Wissensspeicher stehen.

2. Auf welchem Feld bist du gelandet?



EINFARBIG

Der Spieler oder das Team links von dir zieht eine Karte und liest die Frage aus der Kategorie vor, die zur Farbe des Spielfeldes passt.



WISSENSECKE

Der Spieler oder das Team links von dir zieht eine Karte und liest die Frage aus der Kategorie vor, die zur Farbe des Wissenssecken-Feldes passt.



GETEILT

Der Spieler oder das Team links von dir zieht eine Karte und liest BEIDE Frage aus den Kategorien vor, die zu den Farben des Spielfeldes passen. Du musst EINE Frage zum Beantworten auswählen.



JOKER

DU darfst die Kategorie auswählen! Der Spieler oder das Team links von dir zieht eine Karte und liest die Frage aus der von dir gewählten Kategorie vor.



BESSERWISSE

Du erhältst einen Besserwisserchip UND der Spieler oder das Team links von dir zieht eine Karte und liest die Frage aus der Kategorie vor, die zur Farbe des Besserwisserfeldes passt. Du behältst den Chip, auch wenn du die Frage nicht richtig beantwortest. Setze den Chip später ein, um die Frage eines Mitspielers zu beantworten! Siehe Abschnitt „BESSERWISSECHIPS“ auf der nächsten Seite.



ALLE SPIELEN

Das Zentrumsfeld auf dem Spielplan ist ein „Alle spielen“-Feld. Landest du genau auf diesem Feld, musst DU eine Kategorie wählen, eine Karte ziehen und die Frage laut vorlesen. Verrate die Antwort nicht, da jeder versuchen könnte, sie zu beantworten! Siehe nächste Seite für weitere „Alle spielen“-Regeln.



NOCHMAL WÜRFELN

Landest du auf diesem Feld, musst du keine Frage beantworten. Würfle stattdessen und ziehe die entsprechende Anzahl an Feldern weiter. Du darfst in eine andere Richtung ziehen als bei deinem vorherigen Wurf. Befolge dann die Regeln des Feldes, auf dem du landest.

3. Beantworte die Frage!

- ▶ Spielvariante **EINZELN**: Beantworte die Frage selbst.
- ▶ Spielvariante **TEAM**: Besprich deine Antwort mit deinem Team. Jeder im Team (auch du!) kann dann die Antwort geben.
- ▶ Feld **ALLE SPIELEN**: Jeder Spieler (bzw. jedes Team), der glaubt, die Antwort zu wissen, kann dies durch Klopfen auf den Tisch oder Heben der Hand kundtun. Wer sich zuerst meldet, darf zuerst antworten.

4. War deine Antwort richtig?

- ▶ **KLASSISCHES SPIEL**: Stehst du auf einem **Farbfeld** oder auf „Alle spielen“ und deine Antwort ist richtig, nimm dir eine entsprechende Wissenssecke. Dann **WÜRFLE NOCHMAL**. Bei allen anderen Feldern würfelst du einfach nochmal.
- ▶ **EINFACHES SPIEL**: Stehst du auf einem **beliebigen Feld** und deine Antwort ist richtig, nimm dir eine Wissenssecke in der Farbe der Fragenkategorie! Dann **WÜRFLE NOCHMAL**.
- ▶ **ALLE SPIELEN**: Sieh auf der Karte nach, ob du richtig gelegen hast.
 - **Lagst du richtig?** Nimm dir eine Wissenssecke in der Farbe der Fragenkategorie! Warst du (bzw. dein Team) es, der auf dem „Alle spielen“-Feld gelandet ist, darfst du **NOCHMAL WÜRFELN**. Warst du es nicht, ist der Spieler links von dem Spieler (bzw. Team) am Zug, der auf dem Feld gelandet ist.
 - **Lagst du falsch?** Behalte die richtige Antwort für dich! Du darfst nicht erneut antworten. Andere Spieler (bzw. Teams) können es aber versuchen, beginnend mit dem Zweiten, der sich gemeldet hat. Die „Alle spielen“-Runde endet, wenn ein Spieler richtig antwortet ODER alle falsch geantwortet haben.

5. Ist deine Antwort falsch, ist dein Zug beendet.

- ▶ Gib den Würfel an den Spieler (bzw. das Team) links von dir weiter. Er ist nun am Zug.

WICHTIG

Du kannst keine Wissenssecken derselben Farbe sammeln, aber weiter Fragen aus dieser Kategorie beantworten. Antwortest du richtig, dann erhältst du einen Besserwisserchip und darfst erneut würfeln.

6. Legt gelesene Karten nicht zurück in die Kartenstapel.

- ▶ Bildet stattdessen einen Ablagestapel. Gehen euch die Karten aus, dann mischt den Ablagestapel und legt die einzelnen Stapel wieder mit der Antwort nach unten neben den Spielplan.

7. Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler (bzw. ein Team) sechs verschiedenfarbige Wissenssecken gesammelt hat.

BESSERWISSECHIPS



Mit Besserwisserchips könnt ihr eine Frage beantworten, die ein Mitspieler falsch beantwortet hat!

Hinweis: Ja-oder-Nein-Fragen sind ausgeschlossen. Dieselbe Frage darf nicht mehrmals beantwortet werden.

SO WERDET IHR ZUM BESSERWISSE:

1. Beantwortet ein Spieler oder Team eine Frage und ihr meint, die Antwort ist falsch, könnt ihr **VOR** der Bekanntgabe der richtigen Antwort ansagen, dass ihr oder euer Team es besser wisst!
2. Mehrere Spieler oder Teams können für die gleiche Frage behaupten, dass sie die Antwort besser wissen. Wer sich zuerst als Besserwisser gemeldet hat, darf zuerst antworten.
3. Nun legt derjenige einen seiner Besserwisserchips zurück auf den Stapel und beantwortet die Frage. Überprüft die Antwort, aber **VERRATET SIE NICHT**, wenn noch andere Besserwisser dabei sind!
4. War die Antwort richtig?
 - JA**: Der Besserwisser erhält eine Wissenssecke in der Farbe der Fragenkategorie! Hat er diese Farbe bereits, erhält er stattdessen einen neuen Besserwisserchip.
 - NEIN**: Der Zug dieses Spielers ist damit beendet. Der nächste Spieler (bzw. Team), der sich gemeldet hat, legt jetzt einen Chip ab und beantwortet die Frage.
5. Die Besserwisser-Runde endet, sobald die richtige Antwort gegeben wurde ODER alle geantwortet haben.
6. Damit ist die Runde beendet und der Spieler links vom URSPRÜNGLICHEN Spieler (bzw. Team) ist am Zug.

GEWINNEN

1. Sobald in deine Wissensspeicher sechs verschiedenfarbige Wissenssecken stecken, stelle ihn sofort auf das Zentrumsfeld.
2. Bei deinem NÄCHSTEN Zug bestimmen die Mitspieler die Kategorie deiner Masterfrage, BEVOR die nächste Karte gezogen wird.
 - ▶ Beantwortest du die Frage richtig, hast du gewonnen. Gratulation!
 - ▶ Deine Antwort ist falsch? Dann ist dein Zug leider beendet. Lasse deinen Wissensspeicher auf dem Zentrumsfeld stehen.
 - ▶ In deinem nächsten Zug kannst du dein Glück wieder versuchen. Erneut bestimmen die Mitspieler die Kategorie, BEVOR eine Karte gezogen und die Frage vorgelesen wird. Die Kategorie kann dieselbe wie bei deinem letzten Zug sein oder eine andere. Ist deine Antwort richtig, hast du gewonnen.
 - ▶ War deine Antwort falsch? Versuche es weiter, bis deine Antwort richtig ist – oder ein anderer Spieler (bzw. Team) gewinnt!