

INHOUD

1 speelbord, 250 kaarten met vragen en antwoorden, 1 dobbelsteen, zes speelschijven en 36 gekleurde taartpuntjes.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler alle zes de vakjes van je speelschijf vullen met verschillend gekleurde taartpuntjes, teruggaan naar het midden van het speelbord en de beslissende eindvraag beantwoorden. Als je die goed hebt, win je het spel!



Speelschijf
met taartpuntjes

KLAAR VOOR DE START?

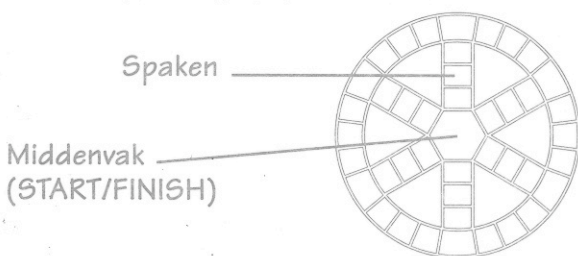
Alle spelers kiezen een lege speelschijf en zetten deze op het middenvak van het speelbord.

Schud de twee stapels kaarten en leg ze in de speciale bak in de doos.

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

DAAR GAAT-IE!

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen. Verplaats je speelschijf zoveel vakjes als je gegooid hebt.



Aan het begin van het spel verplaats je je speelschijf langs één van de "spaken" naar de buitenkant van het bord. Als je de ronde buitenrand bereikt, mag je links- of rechtsaf slaan: tijdens het spel mag je je speelschijf met de klok mee of er tegenin verplaatsen.

De volgende keer dat je gooit, mag je van richting veranderen en terug lopen.

Je mag nooit in één worp heen en weer lopen. Bijvoorbeeld: als je een "5" gooit, mag je niet 3 vakjes met de klok mee lopen, stoppen en 2 vakjes teruggaan.

Trivial

VOOR K

Spel



Je kunt het bord ook oversteken via de spaken. Het middenvak telt als één vakje.

Je mag met twee spelers op één vakje staan.

GOED!

Als je op een vakje eindigt, moet je een vraag beantwoorden!

Een van de andere spelers pakt de onderste kaart van de stapel en leest de vraag voor van de kleur waarop je speelschijf staat. Het antwoord staat tussen haakjes onder de vraag. Op de zijkant van de doos staan de verschillende categorieën.

Als je de vraag goed beantwoordt, mag je nog eens gooien! Je blijft aan de beurt zolang je de vragen goed beantwoordt - het aantal keren dat je mag gooien is onbeperkt.

De gebruikte kaarten worden opzij gelegd en vormen een weggooiastapel.

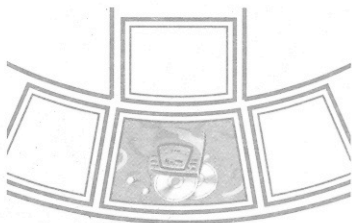
FOUT!

Helaas, je beurt is voorbij. De speler die links van je zit krijgt de dobbelsteen.

TAARTPUNTJES!

Op het bord, aan het einde van de spaken, staan in totaal zes categorie-hoofdkwartieren. Als je op één van deze vakjes de vraag goed beantwoordt, heb je een taartpuntje van die kleur verdient! Plaats het taartpuntje in je speelschijf. Gooi de dobbelsteen en ga zo door!

Driehoek-vakje



Als je op een categorie-hoofdkwartier staat en de vraag fout beantwoordt, is je beurt voorbij. Bij je volgende beurt mag je gooien en naar een ander vakje verplaatsen, óf blijven staan waar je staat en proberen een andere vraag van die categorie te beantwoorden om je taartpuntje te verdienen.

Als je op een hoofdkwartier terecht komt waar je het taartpuntje al van hebt, krijg je geen tweede taartpuntje van die kleur. Dan geldt het als een gewoon vakje waar je een vraag beantwoordt van de betreffende categorie om verder te kunnen spelen.

Als je op het middenvak terecht komt voordat je zes taartpuntjes in je speelschijf hebt, mag je zelf kiezen uit welke categorie je een vraag beantwoordt.

WEET JE WEETJES!

Zodra je alle zes de taartpuntjes verdiend hebt, ga je op weg naar het middenvak. Je hoeft er niet precies uit te komen. Als je bijvoorbeeld een "5" gooit en je hebt maar "3" nodig om het middenvak te bereiken, stop je gewoon als je er bent. (Denk eraan, dit geldt alleen als je alle zes de taartpuntjes hebt. Verder moet je altijd zoveel vakjes verplaatsen als je gegooid hebt.)

Als je met je zes taartpuntjes het middenvak bereikt, bepalen de andere spelers - zonder de volgende vragenkaart te bekijken - van welke categorie je een vraag moet beantwoorden.

Bij een fout antwoord blijf je staan waar je staat en je probeert bij je volgende beurt een andere vraag goed te beantwoorden.

Als je de eindvraag goed beantwoordt, win je het spel!

MEER TRIVIAL PURSUIT

- ⊗ **HUISREGELS.** Spreek aan het begin van het spel af hoe lang een speler over het beantwoorden van een vraag mag doen. Bepaal ook hoe precies een antwoord moet kloppen.

Als je denkt dat je het antwoord niet weet, kun je er natuurlijk altijd naar raden - waarschijnlijk weet je meer dan je denkt, dus waag gewoon een gokje!

- ⊗ **TRIVIAL voor teams.** Speel ook eens Trivial voor teams! De leden van een team bespreken de vraag met elkaar en dan geeft een van hen het antwoord. Probeer bij het samenstellen van de teams de jongere en oudere spelers zo eerlijk mogelijk over de teams te verdelen.

- ⊗ **KORT SPEL.** Bij de snelle versie van het spel hoef je niet op een hoofdkwartier uit te komen om een taartpuntje te verdienen. In plaats daarvan krijg je de taartpuntjes voor een goed beantwoorde vraag op een willekeurig categorie-vakje. De eerste speler die alle vakjes van zijn of haar speelschijf vol heeft, wint het spel.



De vragen in deze editie van Trivial Pursuit zijn © 1995 Horn Abbot International Limited. Een Horn Abbot spel, onder licentie van Horn Abbot International Limited, eigenaar van het handelsmerk "Trivial Pursuit".
Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

