

SPELREGELS



INHOUD

1 Speelbord

1 Dobbelsteen

4 Pionnen

4 Score-puzzels bestaande uit 6 verschillend gekleurde gezichten

250 Vraag- en antwoordkaarten.



DOEL VAN HET SPEL

Winnaar is de eerste speler (of het eerste team) die een score-puzzel met 6 verschillende gezichten heeft gemaakt en het antwoord weet op de eindvraag.



VOORBEREIDINGEN VOOR HET SPELEN

1. Vouw het speelbord open. Op het speelbord staan 43 vakjes die naast elkaar liggen in de vorm van een wiel. Het vakje in het midden is het "centrum". Vanuit het centrum lopen zes "spaken", met op iedere spaak 3 vakjes. Ieder vakje (behalve het centrum) heeft een bepaalde kleur (blauw, rose, geel, bruin, groen of oranje). Iedere kleur komt overeen met één van de categorieën op de vraag- en antwoordkaarten. De zes vakjes aan het einde van de spaken worden de "categorie-hoofdkwartieren" genoemd.

2. Iedere speler of ieder team kiest een pion en zet die op het centrum in het midden van het speelbord.

3. Pak de vraag- en antwoordkaarten en zet ze in de vakjes in de doos. Op iedere kaart staan 6 vragen onderverdeeld in de volgende categorieën:

Blauw	Aardrijkskunde
Rose	Vermaak
Geel	Eten en Drinken
Bruin	Allledag
Groen	Natuur
Oranje	Sport en Spel

De antwoorden op de vragen staan op de achterkant van de kaart.

4. De jongste speler mag beginnen. Daarna de volgende “jongste” speler en zo verder tot de oudste speler.



HET SPEL

1. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en verplaats je je pion evenveel vakjes als de dobbelsteen aangeeft.

2. Je mag je pion in elke richting verplaatsen: over één van de “spaken” of over de cirkel. Je mag in één beurt over een “spaak” gaan én over de cirkel, maar je moet altijd vooruit blijven gaan. Je mag niet teruggaan over vakjes waar je in dezelfde beurt al overheen bent gegaan. Bijvoorbeeld: Als jouw pion 3 vakjes vóór een hoofdkwartier staat en je gooit “vijf” met de dobbelsteen, dan mag je niet eerst 4 plaatsen naar voren gaan en vervolgens 1 naar achteren om op dat hoofdkwartier te komen.

3. Als je op een gekleurd vakje terechtkomt, pakt een andere speler de eerste kaart van de stapel en leest de vraag voor van de categorie met dezelfde kleur als het vakje waar je op staat. Als je bijvoorbeeld op een bruin vakje staat, moet je een "bruine" oftewel een "Alledag"-vraag beantwoorden. Als de vraag gesteld is, wordt de kaart aan de achterkant van de stapel neergezet. De volgende vraag wordt voorgelezen van de volgende "voorste" kaart enz.

4. Als je het goede antwoord weet, is je beurt nog niet voorbij en gooi je de dobbelsteen nog een keer. Je mag je pion weer in elke richting verplaatsen. Als je het antwoord op de vraag niet wist of je gaf het verkeerde antwoord, dan is de volgende speler aan de beurt.

5. Als je op een categorie-hoofdkwartier terechtkomt en je weet het juiste antwoord, dan pak je het puzzelstukje met dezelfde kleur als het hoofdkwartier. Als je het antwoord op de vraag niet wist of je gaf het verkeerde antwoord, dan is de volgende speler aan de beurt. Bij je volgende beurt mag je de dobbelsteen gooien en je pion verplaatsen, maar je mag ook blijven staan om te proberen een andere vraag in dezelfde categorie goed te beantwoorden. Zo kun je toch nog een puzzelstukje winnen.

6. Als je op het centrum terechtkomt, vóóordat je puzzel helemaal af is, dan mag je kiezen uit welke categorie je een vraag wilt beantwoorden.

7. Als je met je pion over het centrum van het speelbord gaat, telt het centrum als één vakje.

8. Er mogen meerdere pionnen op één vakje staan.

9. Als je de zes vragen van elk categorie-hoofdkwartier juist hebt beantwoord en je puzzel met 6 verschillend gekleurde stukjes is af, dan ga je naar het centrum voor de eindvraag. Je hoeft nu niet precies op het centrum uit te komen. Als je meer ogen gooit, dan

je nodig hebt is dat prima. Bijvoorbeeld: Je gooit “vijf” met de dobbelsteen, maar je hebt maar “drie” nodig, dan mag je in het centrum stoppen en de andere “twee” vergeten. (Onthoud dat je in alle andere gevallen, je pion *precies* het aantal vakjes moet verplaatsen als de dobbelsteen aangeeft).



HET SPEL WINNEN

Als je het centrum hebt bereikt nadat je puzzel af is, kiezen de andere spelers een categorie waaruit de eindvraag wordt gesteld. Vervolgens stelt één van de spelers de vraag. (Ze mogen niet naar de kaart kijken, vóórdat ze de categorie kiezen!).

Als je de vraag niet goed beantwoordt, blijf je in het centrum en probeer je in één van je volgende beurten een andere vraag goed te beantwoorden.

Je wint het spel als je als eerste speler de eindvraag goed hebt beantwoord nadat je de puzzel met zes verschillend gekleurde stukken compleet hebt gemaakt.



OPMERKINGEN

In de spelregels staat niet hoe lang je mag nadenken over een antwoord. Dit moet je samen met de andere spelers afspreken.

Als je het antwoord niet weet, kun je nog altijd “gokken”. Je weet waarschijnlijk veel meer dan je denkt, dus probeer het maar!

Het is leuk om Trivial Pursuit met teams te spelen. Teamleden kunnen dan samen over een antwoord nadenken. Denk erom: Als je teams samenstelt, moet je er wel voor zorgen dat in ieder team evenveel oude als jonge spelers zijn! Anders speelt een team met jonge spelers misschien tegen een team met veel oudere spelers!

Veel plezier!