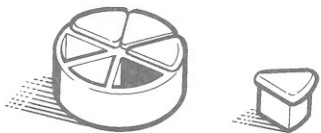


## INHOUD

1 speelbord, 800 kaarten met vragen en antwoorden, twee kaarthouders, 1 dobbelsteen, zes speelschijven en 36 gekleurde score-partjes.

## DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler alle zes de vakjes van je speelschijf vullen met verschillend gekleurde score-partjes, teruggaan naar het midden van het speelbord en de beslissende eindvraag juist beantwoorden.



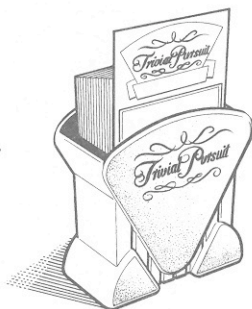
Speelschijf

## KLAAR VOOR DE START?

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

Neem twee van de acht pakjes kaarten en zet ze in de beide kaarthouders.

*Zorg dat de kaarten op deze manier in de houder staan.*



In ieder pakje kaarten zit een "markeerkaart".

Voor het spel begint, zet je deze markeerkaart achteraan in de kaarthouder. Elke kaart wordt na gebruik achterin de kaarthouder teruggezet (dezelfde kant naar voren, goede kant omhoog). Wanneer de markeerkaart vooraan verschijnt, weet je dat je een nieuw pak kaarten moet nemen!

Gooi om de beurt de dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen.

## DAAR GAAT-IE!

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen. Verplaats je speelschijf zoveel vakjes als je gegooit hebt. Niet meer en niet minder!

Aan het begin van het spel verplaats je de speelschijf langs een van de "spaken" naar de buitenkant van het bord. Als je eenmaal op de ronde buitenrand staat, mag je je met de klok mee of er tegenin verplaatsen.

Je mag nooit in één worp heen en weer lopen. Bijvoorbeeld: je gooit een 5; nu mag je niet 3 vakjes vooruit lopen, stoppen en 2 vakjes teruglopen. Maar je mag wel na je volgende worp (als je een vraag goed beantwoord hebt) een andere kant oplopen dan bij de worp daarvoor.

Je kunt het bord ook oversteken via de spaken. Het centrum telt voor één vakje.

Je mag met twee spelers op één vakje staan.

## GOED!

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

*Een van de andere spelers pakt de voorste kaart uit de kaarthouder en leest de vraag voor van de kleur waarop je speelschijf staat. De antwoorden op de vragen staan aan de achterkant van de kaart. 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.

Let op: zie "Nog 'n keer!" (hieronder) als je op een grijs vakje terecht komt.

## FOUT!

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

# Trivial Pursuit

GENUS™

Spelro

# Pursuit™

EDITIE

Regels

## SCORE-PARTJES!

Op het bord, aan het einde van de spaken, staan in totaal zes driehoek-vakjes, elk met de afbeelding van een gekleurde driehoek. Als je op een van deze vakjes de vraag goed beantwoordt, heb je een score-partje van die kleur verdiend! Haal een score-partje uit het zakje en plaats het in je speelschijf. Gooi de dobbelsteen en ga zo door!

Driehoek-vakje



Als je op een driehoek-vakje staat en de vraag fout beantwoordt, moet je bij je volgende beurt het vakje verlaten voordat je ernaar terug mag keren om nog eens te proberen een score-partje van die kleur te verdienen.

Als je later in het spel nog een keer op dit vakje terecht komt terwijl je het score-partje al verdiend hebt, krijg je geen tweede score-partje van die kleur. Dan geldt het als een gewoon vakje waar je een vraag beantwoordt van de betreffende categorie om verder te kunnen spelen.

## NOG 'N KEER!

Er zijn 12 grijze vakjes op het speelbord. Als je op een van deze vakjes eindigt, mag je nog eens gooien (zonder een vraag te beantwoorden). Op die manier kun je je sneller en verder over het bord verplaatsen, of omdraaien om op een bepaalde categorie terecht te komen.

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



Nog eens gooien

## WEET JE WEETJES!

Zodra je het zesde en laatste score-partje verdiend hebt, ga je op weg naar het middenvak. Je moet precies op het midden uit komen, dus als je meer gooit blijf je doorspelen totdat het lukt.

Als je op het middenvak terecht komt, bepalen de andere spelers - zonder de volgende vragenkaart te bekijken - van welke categorie je een vraag moet beantwoorden.

Bij een fout antwoord moet je bij je volgende beurt het middenvak verlaten en er later weer precies op uit komen om het opnieuw te proberen.

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

*Sla om voor meer informatie over het spel en de regels van Trivial Pursuit voor teams.*



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.



**HORN ABBOT**  
INTERNATIONAL

# MEER TRIVIAL PURSUIT



**Zes op een rij!** Omdat je nog eens mag gooien als je een vraag goed hebt beantwoord, bestaat de kans dat je alle zes de score-partjes in je eerste beurt verdient! Als dit gebeurt, mag elke speler die nog geen beurt gehad heeft deze krachttoer proberen te evenaren. Als het iemand lukt, eindigt het spel in "remise", oftewel gelijk spel.



**Wik en weeg.** Bekijk het bord altijd goed voordat je je speelschijf verplaatst. De richting waarin je je verplaatst, bepaalt bij welke categorie je terecht komt. Zo kun je kiezen voor een categorie waar je veel van weet of kiezen voor een grijs vakje, in plaats van een vraag te beantwoorden die je liever vermijdt.

Op dezelfde manier kun je, wanneer je bij je eerste beurt geen 6 gooit (om regelrecht op een driehoek-vakje terecht te komen), kiezen van welke categorie je een vraag beantwoordt door zorgvuldig af te wegen langs welke spaak je je naar de buitenrand verplaatst.

Datzelfde geldt tegen het eind van het spel. Telkens wanneer je teveel gooit en het middenvak dus over moet steken, kun je kiezen uit vijf categorieën.



Deze en andere edities zijn verkrijgbaar in de Trivial Pursuit-range.



**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. Je kunt bijvoorbeeld afspreken dat een achternaam (zonder voornaam) voldoende is voor een juist antwoord, maar dat bij de beslissende eindvraag altijd een volledig antwoord nodig is om te winnen.



**Trivial Pursuit voor teams.** Er kunnen maar liefst 36 mensen meespelen in één spelletje Trivial Pursuit (met teams van zes spelers en, zo je wilt, één speler voor elke categorie). Spreek van tevoren af of overleg binnen een team is toegestaan. Als sommige spelers erg goed zijn in bepaalde categorieën, zorg dan dat die gelijkmatig over de verschillende teams verdeeld worden.



**Kort spel.** Bij de snelle versie van het spel hoef je niet op een driehoek-vakje uit te komen om een score-partje te verdienen. In plaats daarvan krijg je de score-partjes 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 regel voor "Zes op een rij" blijft van toepassing.