

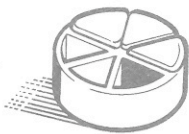
INHOUD

Een speelbord, 300 kaarten met vragen en antwoorden, 1 kaarthouder, 1 dobbelsteen, zes speelstukken en 36 gekleurde score-partjes.

DOEL VAN HET SPEL

Spelers moeten proberen de zes partjes, die bij de zes categorieën horen, te winnen door van elke categorie een vraag juist te beantwoorden. De eerste speler die dit lukt en uiteindelijk het juiste antwoord geeft op een vraag gekozen door de andere spelers, wint het spel.

Speelstuk



Score-partje



DE WARMING-UP

Alle spelers kiezen een leeg speelstuk en zetten het op de middencirkel van het speelbord.

Neem een van de drie pakjes kaarten en zet het in de kaarthouder.

(Elke kaart wordt na gebruik achterin de kaarthouder teruggezet (zelfde kant naar voren, goede kant omhoog).



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

DE AFTRAP

Gooi om de beurt de dobbelsteen om te bepalen wie de aftrap mag nemen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen.

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen. Verplaats je speelstuk het gegooid aantal vakjes over het veld. Je moet altijd je volledige worp gebruiken.

Aan het begin van het spel verplaats je je speelstuk van de middencirkel naar de buitenrand van het speelbord. Op de ronde buitenrand mag je je speelstuk met de klok mee of het er tegenin verplaatsen.

Je mag nooit in één worp heen en weer lopen. Voorbeeld: je gooit een 5. Nu mag je niet 3 vakjes vooruit lopen, stoppen en 2 vakjes teruggaan. Als je weer gegooid hebt (nadat je een vraag goed beantwoord hebt), mag je wél de andere kant oplopen.

Je kunt het bord ook oversteken via de paden die over de middencirkel lopen.

Je mag met twee spelers op één vakje staan.

EEN DOELTRAP!

Als je op een gekleurd vakje terechtkomt, doe je een poging om een vraag te beantwoorden!

Een van de andere spelers pakt de voorste kaart uit de kaarthouder en leest de vraag die bij de betreffende kleur hoort voor. De antwoorden staan op de achterkant van de kaart. Op de zijkant van de doos zie je 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: Voor het geval je terechtkomt op een WK-vakje, zie hieronder.

Trivial Pursuit

WK VOETBAL

Spel



AL EDITIE

regels

GEEN DOELPUNT!

Een fout antwoord? Sorry - je bent de bal kwijt. Jouw beurt is voorbij en de speler links van je mag gooien.

DOELPUNT!

Verspreid over het speelbord staan in totaal zes "driehoek-vakjes" met een gekleurd driehoekje erop. Als je op een van deze vakjes de vraag juist beantwoordt, maak je een doelpunt! Pak een score-partje uit de doos en zet het in je speelstuk. Gooi de dobbelsteen opnieuw en ga zo door!



Driehoek-vakje

Als je de vraag van een driehoek-vakje 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 terechtkomt terwijl je het score-partje al verdiend hebt, krijg je geen tweede score-partje van die kleur. Dan geldt het driehoek-vakje als een gewoon vakje waar je een vraag beantwoordt van de betreffende categorie.

Als je op middencirkel terechtkomt voordat je zes score-partjes hebt, beschouw je de middencirkel als "joker" : je kunt een categorie uitkiezen voor het beantwoorden van een vraag.

WK-VAKJE

Als je terechtkomt op een WK-vakje, mag je kiezen naar welk driehoek-vakje je wilt gaan. Zet je speelstuk op het driehoek-vakje van je keuze en beantwoord de vraag van de betreffende kleur. Als je antwoord juist is, krijg je een score-partje.

WIE WINT DE CUP?

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

Als je uiteindelijk op de middencirkel terechtkomt, 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 de middencirkel verlaten en er later weer precies op uit zien te komen om het opnieuw te proberen.
- Als je de beslissende vraag goed beantwoordt, blaast de scheids het eindsignaal - je hebt gewonnen!

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



WK-vakje

De vragen in deze editie van Trivial Pursuit zijn © 1997 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.

© The France 98 Emblem is a copyright and Trademark of ISL.
© The Official World Cup FIFA Trophy is a copyright and trademark of FIFA.



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 speelstuk verplaatst. De richting waarin je je verplaatst, bepaalt bij welke categorie je uitkomt. Zo kun je kiezen voor een categorie waar je veel van weet, of zorgen dat je terecht komt op een WK-vakje, in plaats van een vraag te beantwoorden die je liever zou vermijden.

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


Hetzelfde geldt tegen het eind van het spel. Telkens wanneer je teveel gooit en de middencirkel 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 de wedstrijd 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 voor teams.** Er kunnen maar liefst 36 mensen meespelen in één Trivial Pursuit bekerwedstrijd (met teams van zes spelers en, als 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 er dan voor dat die gelijkmatig over de verschillende teams verdeeld worden.

 **Kort spel.** Voor een snelle wedstrijd 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 categorievakje. De eerste speler die zijn of haar speelstuk vol heeft, wint het spel. De regel voor "Zes op een rij" blijft van toepassing.

