



## SPELREGELS

© 1989 Horn Abbot International Ltd.

### SPELBENODIGDHEDEN

Voor Trivial Pursuit is nodig: één speelbord, één dobbelsteen, 1.000 kaarten met vragen en de bijpassende antwoorden verdeeld over twee dozen, zes speelstukken (voor iedere speler één) en 36 in de speelstukken passende partjes om de stand bij te houden.

### BEDOELING VAN HET SPEL

De winnaar is de speler die als eerste terug is in het zeshoekige centrum en het juiste antwoord weet op een vraag uit een categorie gekozen door de andere spelers. Maar voordat men kan proberen het spel uit te maken door middel van zo'n winnend antwoord, moeten eerst alle hoofdkwartieren van de zes categorieën zijn bezocht en de bijpassende vragen juist beantwoord zijn.

### HET SPEL BEGINT

Iedere speler kiest een speelstuk en krijgt zes verschillend gekleurde partjes, voor elke kenniscategorie één.

De speler die met de dobbelsteen het hoogste aantal ogen gooit begint. Bij een gelijk aantal ogen wordt er overgegooid.

De speler die mag beginnen gooit nu weer en, vertrekkend uit het zeshoekige centrum, verplaatst hij zijn speelstuk evenveel vakjes als hij ogen heeft gegooid in welke richting hij maar wil. Is de eerste gooi een zes dan komt men op het hoofdkwartier van een categorie, aan het einde van één van de spaken. Gooit men minder dan zes, dan gaat men naar het corresponderende vakje op één van de spaken. In beide gevallen wordt dan uit de categorie waarop men terecht gekomen is, een vraag gesteld.

De categorieën hebben de volgende kleuren:

Blauw.....	Mensen en Dingen
Roze.....	Wetenschap en Techniek
Geel.....	Natuur
Bruin.....	Amusement
Groen.....	Kunst en Kultuur
Oranje.....	Sport en Spel

Voor het stellen van een vraag pakt een medespeler het eerste kaartje uit een van de dozen. Hij leest de vraag voor die overeenkomt met deze categorie. De antwoorden staan op de achterzijde. De volgende vraag haalt men uit de andere doos.

Weet de speler het goede antwoord, dan behoudt hij zijn beurt en mag hij nog een keer gooien. Is het antwoord fout, dan is het de beurt aan de speler die links van hem zit. ("Met de klok mee.") Bij elke gooi mag men bij het opschuiven van het speelstuk van richting veranderen. Dat mag ook op kruispunten, maar teruggaan is niet toegestaan. Niet meer of minder vakjes opschuiven dan het aantal ogen dat men heeft gegooid.

### HET SPEL GAAT DOOR

Na elke vraag wordt het gebruikte vragenkaartje achterin de doos teruggeplaatst.

Heeft men het hoofdkwartier van een bepaalde categorie bereikt en de bijpassende vraag juist beantwoord, dan plaatst men het partje met corresponderende kleur in het eigen speelstuk. Blijft men echter het antwoord op de vraag schuldig, dan moet men bij de volgende gooi het hoofdkwartier verlaten om het later weer zien te bereiken voor een nieuwe vraag. In twijfelgevallen beslissen de spelers samen over de juistheid van een antwoord.

De speler die op één van de 12 vakjes met een dobbelsteenafbeelding komt, blijft aan de beurt en gooit opnieuw.

Als een speler in het centrum belandt vóórdat hij alle 6 categorieën succesvol heeft afgerond, dan geldt dit vak als "joker". Hij mag zelf bepalen uit welke categorie de volgende vraag komt.

Op één vakje mogen verschillende speelstukken staan.

### WINNEN, MAAR HOE?

Als een speler de 6 vragen van elk categorie – hoofdkwartier juist heeft beantwoord moet hij proberen het centrum te bereiken voor de eindoverwinning.

Daar aangekomen bepalen zijn tegenstanders, met de meeste stemmen, uit welke categorie de laatste vraag komt. Dan pas wordt de volgende kaart getrokken en de vraag gesteld. Wordt de vraag goed beantwoord, dan is het spel gewonnen. Als het antwoord fout is, moet de speler bij zijn volgende beurt het centrum verlaten. Hij krijgt pas weer een finalevraag als hij terug is gekomen in het centrum.

Omdat men na een juist antwoord altijd opnieuw mag gooien is het in theorie mogelijk dat een speler in één beurt het spel uitmaakt. In dat geval krijgen alle spelers die nog geen beurt hebben gehad de kans hetzelfde te doen en zodoende gelijk te eindigen.