

Trivial Pursuit™

1980s

SPECIALE EDITIE: TERUG NAAR DE JAREN 80

HET SPEL IN GROTE LIJNEN

Als eerste speler door juiste beantwoording van de vragen over de jaren 80 alle zes de vakjes van je speelschijf vullen met verschillend gekleurde score-partjes, en de eindvraag goed beantwoorden.

Elke stapel van 100 kaarten bevat een Markeerkaart. Deze moet aan het begin van het spel achteraan in de kaarthouder staan. Zet een vraagkaart na gebruik altijd achteraan de rij waarvan je hem gepakt hebt, totdat de markeerkaart vooraan staat. Dat is het moment om een nieuwe stapel kaarten in de kaarthouder te zetten.

Zó moeten de kaarten in de kaarthouder staan



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

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



Score-partje



2. Pak een stapeltje kaarten en zet het in de kaarthouder.
3. Plak de zes jaren 80 symbooltjes op de Zwendel-dobbelsteen - één sticker op elke zijde.
4. Gooi om de beurt met de dobbelsteen. Wie het hoogst gooit mag als eerste terug in de tijd!

GA ERVOOR!

1. Gooi de dobbelsteen.
2. Verplaats je speelschijf het gegooid aantal vakjes over het speelbord.

3. 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. Elke kleur correspondeert met een categorie. Deze categorieën staan in het kader rechts en op de zijkanten van de doos. De antwoorden op de vragen staan op de achterkant van de kaart, behalve bij plaatjesvragen - daar staan de antwoorden meteen onder. Als je op het middenvak terecht komt, mag je zelf kiezen van welke categorie je een vraag beantwoordt (je mag de vraag niet eerst bekijken).

JOGGEN OVER HET SPEELBORD

Aan het begin van het spel verplaats je de speelschijf langs een van de spaken naar de buitenring van het bord. Als je die bereikt hebt, mag je de speelschijf zowel met de klok mee als tegen de klok in verplaatsen. Omdat je alle kanten op mag, moet je je zetten zorgvuldig plannen om op het gewenste vakje terecht te komen.

INHOUD

Speelbord, 300 kaarten met vragen en antwoorden, een kaarthouder, één gewone dobbelsteen, één Zwendel-dobbelsteen, zes speelschijven, 36 gekleurde partjes.

KIES MAAR UIT

- **HOOFDLIJNEN:** beroemde en beruchte gebeurtenissen uit het nieuws dat het decennium bepaalde.
- **IN DE KIJKER:** weet je nog waar je toen naar keek?
- **EIGENTIJDS:** de ditjes & datjes van ons dagelijks leven en de onwijs gave kleren die we droegen!
- **KOPSTUKKEN:** wie deed wat, met wie en waar?
- **SINGLE & CD:** van de Stars on 45 tot en met Doe maar... 10 jaar te gekke (!) muziek!
- **STOPWATCH:** Wereldkampioenen, de "Man met de Hamer" en alles daar tussen in.

Je mag nooit in één worp vooruit én weer terug lopen. Als je bijvoorbeeld een "5" hebt gegooid, mag je niet drie vakjes vooruit, stoppen, en twee vakjes terug lopen. Maar je mag wel bij je volgende worp (als je een vraag goed beantwoord hebt) de andere kant op gaan dan de worp ervoor.

Je kunt het bord ook oversteken via de spaken. Het middenvak telt voor 1 vakje.

Je mag met twee spelers op één vakje staan.

GOED GEDAAN!

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.

FOUTJE!

Helaas! Als je een fout antwoord geeft, is je beurt voorbij. De speler die links van je zit krijgt de dobbelsteen.

PARTJES SCOREN

Op het bord staan in totaal zes score-vakjes met een plaatje van een grote gekleurde driehoek.

Als je op een van deze score-vakjes de vraag goed beantwoordt, heb je een score-partje van die kleur verdiend!

Zet hem in je speelschijf, gooi de dobbelsteen nog eens en ga zo door!



Score-vakje

Als je op een score-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 op een score-vakje terecht komt waarvan je het score-partje al verdiend hebt, dan geldt het als een gewoon vakje en je krijgt een vraag uit de bijbehorende categorie.

EEN BEETJE AEROBICS!

Op het bord staan in totaal zes vakjes met een klein gekleurd driehoekje erop.

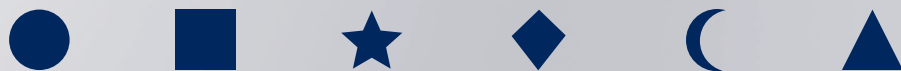
Als je precies op een van deze springplankvakjes uitkomt, spring je direct naar het score-vakje van de aangegeven kleur! Als je de vraag juist beantwoordt krijg je het betreffende score-partje.

ZWENDELEN

Als je op een vakje staat en naast de bijbehorende vraag staat een zwendel-symbooltje, dan moet de voorlezer van de vraag je dat onmiddellijk vertellen - voordat hij/zij de vraag stelt.

Zwendel-dobbelsteen

Als je de vraag goed beantwoordt, zeg je hardop welke speler je wilt "zwendelen" (een partje van stelen)



en welk score-partje je van hem of haar wilt stelen.

Dan gooi je de Zwendel-dobbelsteen en je probeert het symbooltje te gooien dat naast jouw vraag staat. Lukt dat? Gefeliciteerd! Jij krijgt het partje van de gekozen speler en je beurt gaat verder zoals gebruikelijk.

Als je het vereiste symbooltje niet gooit, krijg je het betreffende partje niet, maar je beurt gaat gewoon verder: je had het antwoord goed, dus je mag nog eens gooien.

Als je de vraag niet goed beantwoordt, is je beurt voorbij en je geeft de dobbelsteen aan de speler links van je.

Als je al zes partjes in je speelschijf hebt, trek je je niets van het zwendel-symbooltje aan - je beantwoordt gewoon de betreffende vraag.



Springplankvakje

WE ARE THE CHAMPIONS!

Zodra je van elke kleur een partje hebt (gezwendeld of niet), ga je op weg naar het middenvak en probeer je daar precies uit te komen. Als je te veel gooit, beantwoord je een vraag en blijf je het proberen totdat je precies op het middenvak uitkomt.

Als je daar staat, bepalen de andere spelers - zonder de volgende kaart te bekijken - van welke categorie je de laatste, beslissende vraag moet beantwoorden. Dan trekken ze een kaart en stellen de vraag.

Bij een fout antwoord moet je het middenvak bij je volgende beurt 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!

ZO IS HET SPEL - ZO ZIJN DE REGELS

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 je kunt ook afspreken dat bij de beslissende eindvraag altijd een volledig antwoord nodig is om te winnen. Je kunt ook afspraken maken over verschillende regels voor jongere en voor oudere spelers.

Verkort spel

Bij de snelle versie van het spel hoeft je niet op een score-vakje uit te komen om een partje te verdienen. In plaats daarvan krijg je een score-partje zodra je een vraag van de betreffende kleur juist hebt beantwoord. Het springplankvakje werkt hetzelfde als in het normale spel.

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 partjes in je eerste beurt verdient! Als dit gebeurt, mogen alle spelers die nog niet aan de beurt geweest zijn, dit kunststukje proberen te evenaren, om het spel in "remise", oftewel gelijk spel te laten eindigen.



De vragen in deze editie van Trivial Pursuit zijn © 2000 Horn Abbot International Limited. Een Horn Abbot spel, onder licentie van Horn Abbot International Limited, eigenaar van het handelsmerk "Trivial Pursuit". Horn Abbot International Limited, Villa Franca, Hastings, Christchurch, Barbados, West Indies.

080002096104

