



DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler alle zes de vakjes van je speelschijf vullen met verschillend gekleurde partjes, die je verdient door de vragen van de kaarten en de DVD correct te beantwoorden. Ga dan terug naar het midden van het bord en geef het juiste antwoord op een laatste vraag van de DVD om te winnen!

INHOUD

1 speelbord, 1 DVD, 300 kaarten met vragen en antwoorden, 1 kaarthouder, 4 speelschijven, 30 gekleurde partjes, 1 dobbelsteen.

BEN JIJ D'R KLAAR VOOR?

1. Pak een lege speelschijf voor elke speler of ieder team en zet hem op het middenvak van het speelbord.



Speelschijf

Scorepartje

2. Pak een stapeltje kaarten en zet het in de kaarthouder.
3. Gooi om de beurt de dobbelsteen. Wie het hoogst gooit mag beginnen.

Doe de DVD in de DVD-speler. Na de intro wacht de DVD – het scherm toont het hoofdmenu. Als je DVD-speler de DVD niet automatisch start, druk je op PLAY om de intro te starten. Kies een speler

die de afstandsbediening tijdens het spel mag bedienen. (Zie voor meer informatie over het gebruik van de DVD, de keerzijde van de DVD).

ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. Gooi de dobbelsteen.
2. **Verplaatsen.** Verplaats je speelschijf altijd het gegooide 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 rechts en op de zijkanten van de doos. De antwoorden op de vragen staan op de achterkant van de kaart. Als je op het middenvak terecht komt, mag je kiezen van welke categorie je een vraag beantwoordt.

VERPLAATSEN 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.

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 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.

Elke stapel van 100 kaarten bevat een blauwe **Markeerkaart**. Deze moet aan het begin van het spel achteraan in de kaarthouder staan. Zet een vraagkaart na gebruik altijd achteraan de rij waaruit 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.



HET JUISTE ANTWOORD

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.

HET VERKEERDE ANTWOORD

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

'NOG EENS GOOIEN'

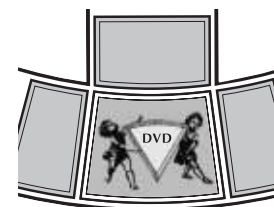
Als je op een vakje met 'nog eens gooien' uitkomt, mag je nog een keer gooien. Daarna kom je misschien wel weer op zo'n vakje; je mag blijven gooien totdat je op een vraag- of een scoorvakje terecht komt.



Vakje met 'Nog eens gooien'

SCOORVAKJES

Als je op een scoorvakje eindigt, ga je proberen een partje te verdienen. Er wordt nu geen kaart uit de houder gepakt om een vraag voor te lezen. In plaats daarvan ga je naar de DVD om je vraag te kiezen (z.oz. De DVD).



Scoorvakje

Als je op een scoorvakje staat

en de vraag goed beantwoordt, zet je een partje van de betreffende kleur in je speelschijf! Daarna gooi je de dobbelsteen weer en je verplaatst je speelschijf.

Als je op een scoorvakje staat en een fout antwoord geeft, moet je bij je volgende beurt het vakje verlaten voordat je ernaar terug mag keren om nog eens te proberen een partje van die kleur te verdienen. Je hoeft niet meteen terug te keren naar dezelfde categorie; je mag ook eerst ergens anders naar toe en pas later teruggaan.

Let op: als je later in het spel op een scoorvakje terechtkomt waarvan je het partje al verdiend hebt, dan geldt het als een gewoon vakje en je krijgt een vraag uit de bijbehorende categorie van een kaart. Je gaat dan dus **niet** naar de DVD.

DE DVD

Het hoofdmenu toont de zes categorieën waaruit je een vraag kunt kiezen. Gebruik de pijltjestoetsen op je afstandsbediening om langs de categorieën te gaan. Als je de gewenste categorie bereikt, druk je op ENTER om de vraag te zien.

SOORTEN VRAGEN OP DE DVD:

Geluidsfragmenten

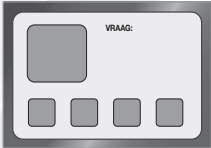
Je hoort een geluidsfragment gevolgd door een vraag. Je hoort b.v. een liedje of dat één keer wordt afgespeeld. Probeer een antwoord te geven en druk dan op ENTER voor het juiste antwoord.

Videoclips

Je ziet een videoclip gevolgd door een vraag. Hij wordt maar één keer afgespeeld. Probeer een antwoord te geven en druk dan op ENTER voor het juiste antwoord.

Wat hoort er wel of juist niet bij

Je ziet een plaatje en een vraag die daarmee te maken heeft. Zoek het kleine plaatje bij de grote afbeelding, of raad welke er juist niet bij hoort. Probeer een antwoord te geven en druk dan op ENTER voor het juiste antwoord.



Beeldpuzzels

Je zien een puzzel (met tijd klok) van een bekend gezicht of voorwerp. Gebruik de pijltjestoetsen van de afstandsbediening om het correcte plaatje stukje bij beetje te onthullen. Raad wie of wat er in de puzzel verborgen zit voordat de tijd om is! Na 20 seconden komt het juiste antwoord vanzelf te voorschijn, maar je kunt ook op ENTER drukken om het antwoord sneller te zien.



Krantenkoppen

Je ziet een krantenkop waarin één of meer woorden weggelaten zijn. Raad de verborgen woorden en druk op ENTER voor het juiste antwoord.

DVD-VRAGEN BEANTWOORDEN

- Eerst is de vraag alleen voor jou, maar je mag maar één poging wagen. Als jij een antwoord hebt gegeven, mag de speler links van je de oplossing aanvechten **als hij/zij het partje nodig heeft en denkt dat jouw antwoord fout is.** Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee en elke speler die het partje nodig heeft en een gegeven antwoord wil aanvechten, mag dat doen – maar... net als jij, mag ieder ander steeds maar één antwoord geven.
Let op: bij een beeldpuzzelvraag kunnen de antwoorden niet aangevochten worden. In dit geval mag alleen de speler die aan de beurt is het antwoord geven.

- Als het antwoord wordt onthuld, krijgt de speler die het juiste antwoord gaf het partje. Als het jouw beurt was en je hebt je partje verdiend, gooi je de dobbelsteen opnieuw en je speelt verder. Als je het partje niet verdiend hebt, is je beurt voorbij en de volgende speler mag gooien.
- Als je een vraag ziet die al afgespeeld is, druk je op de menu- of titeltoets om terug te gaan naar het hoofdmenu en je kiest daar weer de categorie voor een nieuwe vraag.

DE WINNAAR

Zodra je een partje van elk van de zes verschillende kleuren verdiend hebt, ga je op weg naar het middenvak en probeer je daar precies op uit te komen. Als je te veel gooit, blijf je doorspelen – en vragen beantwoorden van de categorieën waarop je terecht komt – totdat je precies op het middenvak uitkomt.

Als je er eenmaal staat, ga je naar het hoofdmenu van de DVD en je selecteert het middenvak. Nu krijg je – alleen voor jou zelf – een vraag uit een willekeurige categorie. De vraag verschijnt op het scherm. Als je hem hebt beantwoord, druk je op ENTER en het juiste antwoord verschijnt. Als jouw antwoord goed was, selecteer je “JA” en je drukt weer op ENTER – je hebt gewonnen!

Als je antwoord fout was, selecteer je “NEE” en je drukt op ENTER. Nu keer je automatisch terug naar het hoofdmenu.

Je moet wachten tot je weer aan de beurt bent, dan het middenvak verlaten en een vraag beantwoorden voordat je opnieuw mag proberen er precies op uit te komen voor een nieuwe beslissende eindvraag.

Opmerkingen:

- Als je de aftiteling aan het eind van de DVD wilt overslaan, druk je op MENU om terug te gaan naar het hoofdmenu en een nieuw spel te starten.
- Als je de DVD-lade opent en weer sluit, start hij (na de intro) automatisch weer in het hoofdmenu.



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.



Partyspel

In deze versie mogen alle spelers die het partje voor de betreffende categorie van een DVD-vraag nog missen een antwoord roepen. Elke speler mag maar ÉÉN ANTWOORD geven. Als er “ALLEMAAL” op het scherm verschijnt, mag iedereen (ook spelers die het betreffende partje al hebben) mee raden. Als het juiste antwoord in beeld komt, krijgt de eerste speler die het juiste antwoord gaf het partje. Als dit een speler is die deze kleur al heeft, heeft hij/zij in ieder geval voorkomen dat een andere speler het partje kreeg.



Verkort spel

Bij de snelle versie van het spel hoeft je niet op een scoorvakje uit te komen om een partje te verdienen. In plaats daarvan krijg je een partje zodra je een vraag van de betreffende kleur juist hebt beantwoord.



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 gelijk spel te laten eindigen.

TV – Televisie:

tv-programma's, reclame, presentatoren en acteurs.

T – Trends:

nieuwigheden, trendsetters en modewoorden.

R – Roddel:

sterren en showbizz.

M – Muziek:

artiesten, tophits en teksten.

F – Film:

van Hollywood kassuccessen tot onafhankelijke low budget films.

SS – Sport & Spel:

sport, vrijetijdsbesteding en computerspellen.

Het auteursrecht op de vragen in deze editie van Trivial Pursuit™ berust bij © 2005 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, Christ Church, Barbados, West Indies.

010540466104

