

# Trivial Pursuit™

## FAMILIE EDITIE

### DOEL VAN HET SPEL

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

De groene kaarten zijn voor spelers van 14 jaar en ouder. De gele kaarten zijn voor jongere spelers. Spreek van tevoren af wie vragen beantwoordt van de gele en wie van de groene kaarten. Zet kaarten altijd terug in de juiste kaarthouder.

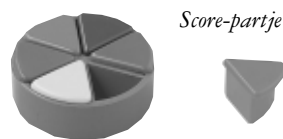
Elke stapel van 100 kaarten bevat een markeerkaart. Deze moet aan het begin van het spel achteraan in de kaarthouder staan. Zet een vraagkaart na gebruik altijd achteraan in de rij waaruit je hem gepakt hebt, totdat de markeerkaart vooraan staat. Dat is het moment om een nieuwe stapel kaarten in de kaarthouder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

*Zó moeten de kaarten in de kaarthouder staan*



### KLAAR VOOR DE START?

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



2. Neem een stapeltje groene en een stapeltje gele kaarten en zet ze elk in de bijbehorende kaarthouder.

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

### ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. Gooi de dobbelsteen.

2. **Verplaatsen.** Verplaats je speelschijf 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 gewenste kaarthouder en leest de vraag voor van de kleur waarop je speelschijf staat. Elke kleur correspondeert met een categorie. Deze categorieën staan op de zijkanten van de doos. De antwoorden op de vragen staan afgedrukt op de achterkant van de kaart. Als je op het middenvak terecht komt, mag je zelf kiezen van welke categorie je een vraag beantwoordt.*

### INHOUD

Een speelbord, 400 kaarten met vragen en antwoorden (200 groene kaarten voor volwassenen, 200 gele kaarten voor jonge spelers), twee kaarthouders, een dobbelsteen, zes speelschijven en 36 gekleurde partjes.

### 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 (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 BEANTWOORD

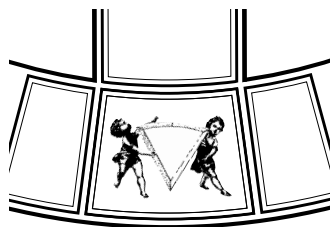
Als je de vraag goed beantwoordt, mag je nog eens gooien. Je blijft aan de beurt zolang je de vragen goed beantwoordt – het aantal keren dat je mag gooien is onbeperkt.

## FOUT BEANTWOORD

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

## SCORE-PARTJES

Op het bord staan in totaal zes score-vakjes, elk met 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! Gooi de dobbelsteen 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 nog een keer op dit vakje terecht komt terwijl je het score-partje al verdiend hebt, dan geldt het als een gewoon gekleurd vakje en je krijgt een vraag uit de bijbehorende categorie.

## SPRINGPLANKVAKJES

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.



Springplankvakje

## DE WINNAAR


Zodra je je zesde en laatste partje verdiend hebt, ga je op weg naar het middenvak en probeer je daar exact op uit te komen. Als je te veel gooit, beantwoord je een vraag van het vakje waar je op terechtkomt en je speelt door totdat je precies op het middenvak terechtkomt.


Als je daar staat, bepalen de andere spelers – zonder de volgende kaart te bekijken – van welke categorie je de laatste, beslissende vraag moet beantwoorden.


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

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

## MEER TRIVIAL PURSUIT

 **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 daarnaast bepalen 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 wanneer je een juist antwoord geeft op een vraag die hoort bij een van de gekleurde vakjes een bijbehorend score-partje. 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 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 © 2001 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.

090173013i04

