



DE BEDOELING

Als eerste speler door juiste beantwoording van vragen alle zes de vakjes van je speelschijf vullen met verschillend gekleurde partjes. Dan ga je terug naar het midden en daar geef je het juiste antwoord op de beslissende eindvraag om te winnen!

Zó moeten de kaarten in de kaarthouder staan. groene kaarten gaan over de jaren 1990 t/m '93, op blauwe kaarten staan vragen over 1994 t/m '96 en rode kaarten gaan over 1997 t/m '99.



VOORBEREIDING

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



Speelschijf



Partje

2. Open de kaarthouders en zet ze binnen handbereik van alle spelers. Zet de kaarten zoals afgebeeld in de kaarthouder.
3. Gooi om de beurt de dobbelsteen – wie het hoogst gooit, mag beginnen.

ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. Gooi de dobbelsteen.
2. Verplaatsen.
Verplaats je speelschijf altijd het volledige gegooid aantal vakjes over het speelbord.
3. Als je op een gekleurd vakje eindigt, moet je een vraag beantwoorden! Dat werkt aan de hand van je dobbelsteenworp – met een:

1 of 2	beantwoord je een vraag over 1990 t/m '93 (groen)
3 of 4	beantwoord je een vraag over 1994 t/m '96 (blauw)
5 of 6	beantwoord je een vraag over 1997 t/m '99 (Rood)

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 op de achterkant van deze spelregels en op de zijkanten van de doos. De antwoorden op de vragen staan achterop de kaart. 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).

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 na 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.

INHOUD

1 speelbord, 300 kaarten met vragen en antwoorden, 3 kaarthouders, 6 speelschijven, 36 gekleurde partjes, 1 dobbelsteen

CATEGORIES

G – GLOBAAL

De wereld wordt hoe steeds kleiner: techniek, handel, reclame, reizen en politiek – alles lijkt tegenwoordig op wereldniveau te gebeuren. Vreemde en fantastische globale feiten en nieuws.

F – FAVORIETEN

Acteurs, musici, entertainers, designers, kunstenaars en televisiesterren – alles over roddel, de populaire bladen en de beroemdheden van de jaren 90.

N – NIEUWS

Wereldgebeurtenissen en het nieuws dat ons 24 uur per dag uit alle hoeken van de wereld bereikte – van de EU tot en met grensveranderingen en politieke sleutelfiguren van het decennium.

T – TIJDSBEELD

Van mode en trends – wat we aantrokken, de hebbedingetjes waar iedereen mee liep, tot en met troost-eten en therapeutisch shoppen!

BG – BEELD & GELUID

De wereld van film, tv en muziek: Hollywoodfilms, low-budget producties, popmuziek, techno en de kleur die zij aan het decennium gaven.

S – SPORTSPEKTAKEL

Sportevenementen, records en atleten. Van de Olympische Spelen, Tour en WK tot en met dopingschandalen, onwaarschijnlijke sporters en de onvergetelijke citaten.

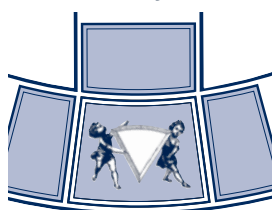
GOED GEDAAN, JOCHIE!

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 achter elkaar 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.

SCOOORVAKJES



Scoorvakje

Er zijn zes vakjes op het speelbord met een plaatje van een groot gekleurd partje. Als je op zo 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 deze categorie niet direct weer te proberen; je mag gerust eerst ergens anders naar toe gaan en pas later naar dit vakje terugkeren.

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.

'NOG EENS GOOIEN'

Als je op een vakje met 'nog eens gooien' eindigt, 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'

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 uit te komen. Als je te veel gooit, blijf je doorspelen totdat je precies op het middenvak uitkomt.

Als je eenmaal op het middenvak bent beland, kiezen de andere spelers – zonder het volgende kaartje te bekijken – van welke categorie jij een laatste, beslissende vraag moet beantwoorden.

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 hoef 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.



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.



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.

080501242104

