

Trivial Pursuit™

DISNEY

EDITIE

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler alle zes de vakjes van je speelschijf vullen met verschillend gekleurde partjes, die je verdient door vragen goed te beantwoorden. Dan ga je terug naar het midden en beantwoord je de laatste, beslissende vraag om te winnen!

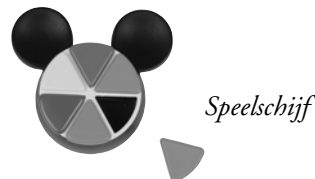
Spelers vanaf 14 jaar beantwoorden vragen van de **blauwe** kaartjes. Jongere spelers beantwoorden vragen van de **rode** kaartjes. Spreek aan het begin van het spel af wie van welke kant van het Disney-toverboek pakt en zet de kaartjes altijd aan de juiste kant terug.

Zó moeten de kaarten in de kaarthouder staan.



KLAAR VOOR DE START?

1. Elke speler (of elk team) kiest een lege speelschijf en zet die op het middenvak van het speelbord. Zet de Tovenaarshoed op een van de zes scoorvakjes.



2. Zet het Disney-toverboek in de standaard.
3. Pak een stapel kaartjes. Zet de 25 rode kaartjes in de ene kant van het Disney-toverboek en de 25 blauwe kaartjes in de andere.
4. Gooi om de beurt de gewone dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen.

INHOUD

- 1 speelbord
- 200 kaartjes met vragen en antwoorden
- 1 Disney-toverboek kaarthouder met standaard
- 6 Disney speelschijven
- 36 gekleurde partjes
- 1 Tovenaarshoed (pion)
- 2 dobbelstenen

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 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 niet heen én weer terug lopen. Als je bijvoorbeeld een “5” hebt gegooid, mag je niet drie vakjes met de klok mee, 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. Je mag met twee spelers op één vakje staan.

ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. **Gooi de gewone dobbelsteen. Jongere spelers gooien beide dobbelstenen.**
2. **Verplaats je speelschijf.** Verplaats je speelschijf het gegooid aantal vakjes over het speelbord. Niet meer en niet minder!
3. **Als je het hoedje gooit, verplaats je de Tovenaarshoed (in een richting naar keuze) naar het volgende scoorvakje.**
4. **Als je op een vakje eindigt, moet je een vraag beantwoorden! Denk erom: spelers vanaf 14 jaar beantwoorden blauwe vragen en jongere spelers beantwoorden rode vragen.**

Een van de andere spelers pakt het voorste kaartje van de betreffende rij en leest de vraag voor die hoort bij de kleur van het vakje waarop je bent geëindigd. Elke kleur stelt een bepaalde categorie voor. Deze categorieën staan op de zijkant van de doos en op de achterkant van deze spelregels. De antwoorden op de vragen staan vetgedrukt achter elke vraag. Achterop ieder kaartje staat een plaatje dat je soms helpt bij het beantwoorden van de vraag. Als je tijdens het spel op het middenvak eindigt, mag je zelf een categorie voor je vraag kiezen.

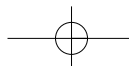
HET JUISTE ANTWOORD

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.

Let op: als jij een jonge speler bent en je speelschijf staat op een scoorvakje met de Tovenaarshoed erop, dan krijg je nóg een vraag om te proberen het partje te verdienen!



'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.

Let op: als je op een vakje met 'nog eens gooien' eindigt, gooi je **niet** de Tovenaarshoed-dobbelsteen.



SCOORVAKJES

Vakje met 'Nog eens gooien'

Er zijn zes vakjes op het spelbord met een plaatje van een gekleurd partje.

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.

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.

DE TOVENAARSHOED

Deze Tovenaarshoed geeft jongere spelers (indien nodig) recht op een extra vraag. De Tovenaarshoed-dobbelsteen wordt door de jongere spelers elke beurt gegooid. Telkens wanneer het hoedje wordt gegooid, moet de Tovenaarshoed verplaatst worden naar het volgende Scoorvakje (in een richting naar keuze). Als een *jongere speler* zijn/haar speelschijf op het Scoorvakje met de Tovenaarshoed zet en de scoorvraag fout beantwoordt, dan krijgt hij/zij een tweede vraag in dezelfde categorie om te proberen het partje tóch te verdienen. Deze regel geldt niet voor oudere spelers.



Let op: als je al op een Scoorvakje staat en de hoed wordt dan op jouw vakje gezet, geeft dit je geen recht op een extra 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 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 – vóórdat ze het volgende kaartje 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!

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 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.

HELDEN & HELDINNEN:

Wat deden de helden en heldinnen in jouw favoriete Disney films?

ER WAS EENS:

Verhalen & sprookjes, feiten & verzinsels én Disney weetjes – heb jij goed gekeken?

MONSTERS & SCHURKEN:

Alles over de slechteriken, de schurkenstreken en de vreselijke gebeurtenissen.

BIJROLLEN:

Heb jij opgelet wat er op de achtergrond gebeurde? Hoeveel weet jij van alle coole figuren in iedere film?

PLAATSEN & ATTRIBUTEN:

De plekken en de accessoires. Waar gebeurde het? In wat voor auto reed hij? Wat doet zij het liefst?

DISNEY'S WONDERE WERELD:

Feiten van achter de schermen. Welke acteur speelde Simba? Op welk verhaal is Pocahontas gebaseerd?

© Disney. © Disney.Pixar.
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.



040500367104

